INFOGRAFÍA: PROGRAMAS DE IMAGEN SINTÉTICA A TU ALCANCE

650 PESETAS

MICRO pcmanía

AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USU PC Y COMPATIBLES Número 10

HOBBY PRESS

8 414090 801645 00010

BUZZ ALDRIN
Cómo ganar la carrera del espacio

INFORME

AVENTURAS GRÁFICAS
Así nació un género que conquista el mundo

REPORTAJE

CES 93
El PC protagonista de la feria de Chicago

2 DISCOS

6 MEGAS DE INFORMACIÓN

ALTA DENSIDAD

DEMOS JUGABLES DE
FLASHBACK
PATRICIAN

LAS MEJORES ESCENAS DE
VEIL OF DARKNESS

PREVIEWS

Así serán
COBRA MISSION
EYE OF THE BEHOLDER III

pcmanía MICRO

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Autoedición
Carmen Santamaría
Oscar López (Ayudante)

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Redacción
Francisco J. Gutiérrez
Francisco Delgado
Susana Herrero
Oscar Santos
Enrique Ricart
Anselmo Trejo
José C. Romero (Traducciones)
Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)

Colaboradores
Fernando Herrera
Pedro J. Rodríguez
Roberto Potenciano
Manuel Garrido
Diego Gómez
Juan J. Fernández
Juan A. Pascual
Javier Rodríguez

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira, Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A. Molins de Rei (Barcelona)
Tel. : (93) 680 03 60

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

Solicitado control **O.J.D.**

PCMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-34844-92

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

SUMARIO

AÑO II - Nº 10 AGOSTO 1993

EN ESTE NÚMERO...

REPORTAJE

CES 93
El Computer Electronics Show de Chicago es una de las más importantes ferias de hardware y software de entretenimiento. Estuvimos presentes para recoger toda la información necesaria y redactarla en este completo y amplio reportaje.

PRIMER CONTACTO

OPEN GOLF
La perfección que están alcanzando los programas de golf en nuestros ordenadores personales es sorprendente. «International Open Golf Championship» nos sitúa en un "green" casi, casi real.

PREVIEW

COBRA MISSION

Si alguno de vosotros pensaba que lo había visto todo en la vida, o, por lo menos, en lo que al mundo de los programas para PC se refiere, está muy equivocado. De la mano de Megatech, compañía americana con filiales en Japón, nos llega «Cobra Mission», un provocativo y sexy programa de rol, lleno de mujeres, mujeres y mujeres.

PANTALLA ABIERTA

XENOBOTS
La estrategia y la lucha arcade se unen en este programa, en el que debemos controlar a un grupo de androides, para liberar a la Tierra de sus opresores. Un argumento simple para un gran programa.

EN PORTADA...

Americano. Astronauta. Llegó a la Luna. ¿Quién no conoce a Buzz Aldrin? Si aún existe algún despistado, nuestra portada «Buzz Aldrin´s Race into Space» lo aclara todo.

4 PRIMERA LÍNEA Los juegos, novedades todos, que vendrán y ocuparán vuestros discos duros, son los protagonistas de la primera de nuestras líneas.

18 PREVIEW «La mitad oscura» de esta sección la ocupa «Eye of the Beholder III». La otra mitad ya la conocéis...

25 PANTALLA ABIERTA Un repaso a «Shadoworlds», «Laser Squad», «Monopoly», «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», «Carmen Sandiego en el Cosmos», «War in the Gulf», «Unlimited Aventures», etc.

650 ptas. (Incluido IVA)

ALTA DENSIDAD

41

Para este mes de altas temperaturas, nuestra densidad está altísima con demos jugables de «Flashback», «The Patrician» y «Veil of Darkness».

EXPANSIÓN

ADLIB GOLD

El sonido es una de las cosas que más preocupan a los usuarios de PCs. La tarjeta gráfica «AdLib Gold» ofrece una gama sonora capaz de sorprender a los más exigentes.

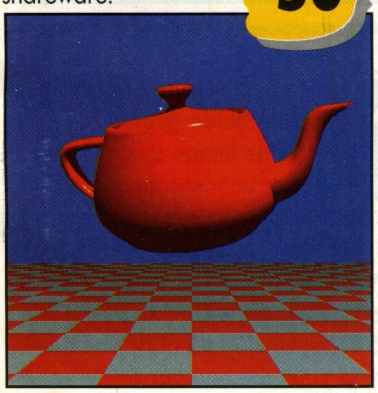
54

INFOGRAFÍA

PROGRAMAS SHAREWARE

Los artistas de la imagen ya pueden acceder a los mejores programas de diseño e infografía gracias al shareware.

50



INFORME

AVENTURAS GRÁFICAS

72

Para muchos, es el género por excelencia del software de entretenimiento. Para todos, una de las mejores formas de pasar horas y horas de diversión, disfrutando de fantásticas aventuras de una forma inteligentes.

Ahora que aprieta tanto el sol. ¿Quién de vosotros no ha soñado con viajar a la Luna? En este mes de agosto, lo primero que veis en nuestra revista es la portada con la imagen del famoso astronauta americano Buzz Aldrin. Es la excusa perfecta para despegar de la Tierra y alunizar en «Buzz Aldrin´s Race into Space», un sorprendente simulador espacial con el que podréis llegar hasta las estrellas. Los astros que más brillaron en Chicago hace pocos días fueron los programas que próximamente ocuparán los discos duros de vuestros ordenadores. Y todo gracias al Computer Electronics Show, una de las más importantes ferias de hardware y software de entretenimiento. Pero la importancia no se queda sólo al otro lado de "el gran charco", sino que salta hasta nuestra revista para impregnar programas como «Eye of the Beholder III», «La mitad oscura», «¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el Cosmos!», «Ishar 2», «War in the Gulf», «Xenobots» y «Unlimited Adventures». Entre todos estos softwares de lujo, destaca por su espectacularidad e imágenes picantes «Cobra Mission», el último golpe mortal de los japoneses. Aunque lo dejamos para el final, las "tradicionales" secciones de Pcmanía son el alma de nuestra revista, en decir: Alta Densidad, Pixel a Pixel, Expansión, Infografía, Esto Tiene Truco, A Fondo –¡de Buzz Aldrin!–, PC Shop, etc. Por último señalar la sorprendente acogida de Hobbytex, ya sabéis, el mejor modo de conectar con nosotros. Y en septiembre, mucho más.

45 PIXEL A PIXEL Seguimos comprobando el altísimo nivel de artistas informáticos que existen en nuestro país. Aquí tienen a sus más fieles seguidores.

48 PC SELECCIÓN Los diez programas que, a nuestro parecer, mejor representan el software de entretenimiento del momento. Si quieres estar al día, juega con ellos.

57 ESTO TIENE TRUCO Y desde luego que lo tiene, pero nosotros se lo hemos descubierto.

58 CÓMO LLEGAR AL FINAL DE... «Les Manley in: Lost in L.A.» es lo que muchos de vosotros quisierais saber. Nosotros os ofrecemos toda nuestra ayuda, aunque en una ciudad llena de "artistas" es muy difícil moverse.

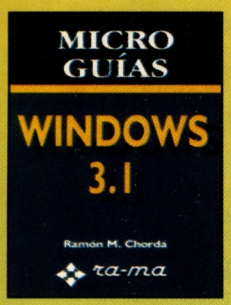
64 A FONDO Saltamos a las estrellas con «Buzz Aldrin´s Race into de Space». Simplemente la mejor manera de llegar al lado oscuro de la Luna, con la ayuda de uno de los hombre que pisaron nuestro satélite. ¿Estáis preparados para esta aventura?

71 CARTAS AL DIRECTOR Una sección exclusivamente vuestra donde vuestra opinión es lo más importante.

80 PC SHOP Aparte de daros información de interesantes programas, también os recomendamos unos cuantos artículos hardware para que, al comprarlos, mejoréis vuestros PCs.

82 CONSULTORIO Vuestras dudas nos sirven para recordar los entrañables y clásicos juegos de PC con los que aprendimos a disfrutar del tiempo libre.

libros



APLICACIONES
MICRO GUIAS WINDOWS 3.1
320 págs.
1.800 ptas.

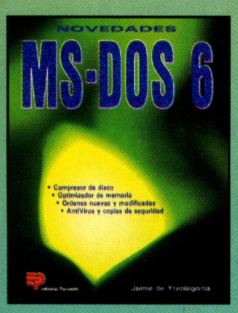
Ramón M. Chordá, uno de los autores más prolíficos del mercado de textos de informática, nos presenta una aproximación al entorno Windows en su versión 3.1, en la que aborda, con su conocido y ameno estilo, todo lo que el usuario puede realizar con este producto de Microsoft. Partiendo de los conceptos más sencillos, en los que se explica brevemente lo que es Windows, se llega a exposiciones más amplias sobre las posibilidades del popular entorno gráfico. Desgrana todos los aspectos interesantes de Windows, comentando incluso los juegos que acompañan al mismo.

Ramón M. Chordá
Ra-Ma
☆☆☆
Nivel «I»

APLICACIONES
1-2-3 VERSIÓN 2.4 A SU ALCANCE
408 págs.
3.700 ptas.

Nos encontramos ante un texto que nos acerca al mundo del conocido «Lotus 1-2-3». Sin nada que objetar a la excelente traducción del original, los responsables de la misma hacen notar que el contenido se basa en la versión inglesa del programa, algo que conviene tener en cuenta. Todo «Lotus 1-2-3» se encuentra en estas páginas explicado paso a paso y concienzudamente. Numerosos ejemplos, gráficos, notas de refuerzo a los comentarios y, sobre todo, una claridad absoluta en la exposición, servirán a los intereses de los usuarios de esta hoja de cálculo para obtener un buen rendimiento de ella.

Mary Campbell
McGraw-Hill
☆☆☆
Nivel «I»



SISTEMAS OPERATIVOS
MS-DOS 6
349 págs.
2.500 ptas.

Para desentrañar todos los misterios que encierra MS-DOS 6.0 se nos presenta este interesante libro, cuyo autor hace clara referencia a su intención de que sirva como texto de apoyo a los usuarios ya experimentados, comentando los cambios que esta versión ha experimentado respecto a la precedente. Aquellos que no conozcan MS-DOS, no encontrarán útil el libro, sin embargo, está muy bien pensado para el resto de usuarios con unas explicaciones muy bien realizadas y que analizan con todo detalle las novedades que posee MS-DOS 6.0. Desde el compresor de disco a las copias de seguridad, es el libro perfecto para quienes ya se han hecho con este sistema operativo.

Jaime de Yraolagoitia
Paraninfo
☆☆☆☆
Nivel «C»

PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO **NIVEL I:** *INICIACIÓN* **NIVEL C:** *CON CONOCIMIENTOS* **NIVEL E:** *PARA EXPERTOS*

primer

Más Allá del Bien y del Mal

Psygnosis vuelve a la carga. Lo hace con un programa cuyo argumento nos traslada a un ambiente de magia y misterio y que lleva por nombre «Magicians Castle». La historia nos invita a presenciar una pequeña fantasía en la que la acción se debate en una confrontación entre el bien y el mal. Una de esas luchas tan feroces y atractivas que enganchan nada más empezar. El enfrentamiento entre los dos hijos de un brujo, que han heredado los mismos dones que su padre y, sin embargo, los usan de un modo muy distinto. Uno en su propio beneficio y otro en ayuda de los demás. A partir de aquí, dejad volar la imaginación y os encontraréis con una historia muy parecida a la de los míticos Caín y Abel, llena de rencillas, celos y acción.

Las primeras imágenes que hemos podido observar presentan un aspecto muy interesante, aunque se comenta que lo mejor son las animaciones. Todo se verá con el tiempo.

Acuerdo Virgin-Acclaim

Cuando un juego tiene éxito se suele dar un curioso fenómeno, el de las conversiones o adaptaciones a formatos que, en principio, no estaban previstos. Hasta la fecha, salvo excepciones, el orden que se seguía era primero versiones para ordenador y, posteriormente, consolas. Sin embargo, ahora los factores se han invertido, con lo que no se sabe si variará el producto, pero lo que sí es seguro es que puede que nos encontremos, en breve, con una avalancha de programas de conocido prestigio en formato cartucho.

Buscando a los "culpables" nos hemos encontrado con dos compañías de renombre internacional: Virgin y Acclaim. Los primeros serán los encargados de dar la forma más adecuada a los productos que Acclaim ha presentado últimamente para videoconsolas y, por supuesto, los que presentará en el futuro. Así, es muy probable que aparezcan programas como «Mortal Kombat», «Alien 3» o «Bart's Nightmare» Lo único que debemos hacer es esperar un tiempo y observar el resultado definitivo que, estamos casi seguros, puede ser impresionante ante la habitual calidad de los productos de ambas empresas.

Sin pretender caer en la adulación gratuita, desde estas líneas queremos lanzar un mensaje de agradecimiento y felicitación a todos los lectores de la revista por la excelente acogida que han dispensado al nuevo servicio Hobbytex.

Nacido con intención de abrir una nueva vía, directa y sin intermediarios, entre los que hacemos la publicación y todos los que en estos instantes estáis leyendo el presente número, el servidor de Ibertex, desde el momento de su puesta en funcionamiento en pruebas, ha sido recibido de una manera excepcional. Entre todos intentaremos que, poco a poco, Hobbytex vaya mejorando para dar una respuesta lo más pronta posible a vuestras consultas y sugerencias. Pero eso sí, tened algo de paciencia si en algún momento, por determinados imprevistos, tardamos más de la cuenta en resolver vuestras dudas.

Esperamos que vuestro apoyo a esta iniciativa continúe y, una vez más, nuestro más sincero agradecimiento a todos.

A línea

Magia, Más Magia

Hechizos, guerreros, elfos, trolls, minotauros, ladrones, gremlins, dragones... Tan sólo son algunos de los habituales personajes de un género que provoca estragos en los últimos tiempos, el rol. El próximo septiembre una de las series más aclamadas y conocidas, obra de New World Computing, «Might & Magic», llega a nuestro país. Sí, la popular saga ya tiene una continuación. El nombre de esta última aventura es «Darkside of Xeen» y lo que más llama la atención, además de sus cuidados gráficos y excelente sonido, es la posibilidad de crear un juego que, como dicen sus diseñadores, es pura sinergia, más grande que la suma de sus partes. Esto se debe a la posibilidad de unir, literalmente, «Clouds of Xeen», su antecesor, y «Darkside of Xeen». En definitiva, parece que a los buenos aficionados a los RPG les espera una pequeña maravilla que podrán disfrutar, esperemos, en muy poco tiempo.

El Rey Ha Vuelto

El personaje con más descaro y desparpajo de todo el software mundial, ataca de nuevo en una aventura gráfica que promete descubrir los secretos más íntimos del rey de la marcha nocturna. Nos estamos refiriendo, por supuesto, a Larry Laffer y a la sexta entrega de sus andanzas por esos mundos discotequeros.

«Larry 6», llamémoslo así por el momento, es la divertida continuación de la saga que inició en su día Al Lowe, y que tantas y tantas horas nos ha tenido entretenidos ante nuestros monitores. Larry, como podréis comprobar por las imágenes que acompañan a estas líneas, sigue perdiendo la cabeza por una cara bonita y sigue metiéndose en tantos líos como antes. Pese a que el programa aún se encuentra en fase de desarrollo, se pueden intuir ciertos aspectos muy característicos, como el ya conocido interface de usuario, o una calidad gráfica impresionante y, además, como novedad destacar que el programa funciona bajo Windows.

STOP

Hace tiempo, teníamos la esperanza de que la época dorada de la programación en España resurgiera de sus cenizas. Lamentablemente, se pueden contar con los dedos de una mano los productos que, hoy en día, existen en el mercado con marchamo nacional.

Salvo honrosas excepciones, como «PC Basket, «Quickit» o «Luigi & Spaghetti» por citar algunos títulos, toparse con un programa español en una tienda es casi más complicado que encontrar la famosa aguja en el pajar. ¿Qué ocurre? Sabemos que hay gente con talento reconocido, experiencia de sobra... Entonces, ¿por qué no existe un mayor apoyo, por parte de quien corresponda, a nuestros programadores, grafistas, músicos, etc? Gente a la que le ocurre como a las "meigas" gallegas: "Nadie los ve, pero haberlos haylos". Y muy buenos por cierto. De las distribuidoras, de las compañías que aún perviven, y por supuesto, de nosotros y vosotros, depende que el panorama nacional de producciones vaya para arriba o que, ojalá no ocurra, se convierta en un hermoso recuerdo.

Última hora

Sierra On Line está trabajando en una nueva aventura gráfica. El nombre que se baraja hasta el momento es «Gabriel Knight» y está indicada para los aficionados al suspense. Dicen incluso que el mismísimo Hitchcock estaría interesado por ella. ¿Será verdad?

Mezcla de juego de rol, estrategia y wargame. Ésta es la definición más aproximada que hemos encontrado para «Stronghold», la nueva locura de SSI. Gráficamente dicen que será lo mejor de esta compañía, y es que, según parece, constituye uno de sus proyectos más ambiciosos.

«Oscar» es el nombre de un adictivo juego de plataformas, fruto del trabajo de los creadores de «Trolls», Flair Software, que presenta un aspecto muy similar a éste, con gran colorido y decorados muy trabajados.

Azeroth se encuentra desarrollando en varios formatos, incluido CD-ROM, un programa basado en las aventuras del policía más chiflado de todos los tiempos llamado «Inspector Gadget».

Tras asustarnos con «Waxworks»..., le llega el turno a un terrible asesino. «Jack The Ripper», el destripador, está a punto de cometer nuevos crímenes, de la mano de Mirage.

Algo de ganas de liar al personal tienen en Ocean. De otro modo no se explica el cambio de nombres que, a última hora, han sufrido la segunda parte de «Epic» y un nuevo simulador de vuelo. «Epic 2» se iba a llamar «Odissey» y el citado simulador «Inferno». Ahora, «Epic 2» pasará a llamarse «Inferno», e «Inferno» se llamará «T.F.X.».

Domark nos ofrece un Kit para que nos construyamos nuestro propio simulador. Dicha herramienta tendrá por nombre «Flight Simulation Kit».

SUMMER CES

Chicago se ha convertido, un año más,

CHICAGO SE

en el escenario donde se dan cita las principales compañías de software de todo el mundo para presentar, en la edición de verano del CES, los lanzamientos que protagonizarán los próximos meses.

RINDIÓ AL PC

En esta macro-feria los programas para PC y las consolas han centrado la atención de todos los asistentes al evento. Queda claro de este modo cuáles son las dos grandes líneas en las que se divide hoy por hoy el software de entretenimiento, dejando, por supuesto, a un lado nuevas máquinas, como el 3D0 o el CDI, con un futuro todavía incierto por delante. Del mismo modo esta feria ha venido a confirmar la tendencia que ya hemos ido reseñando desde hace algún tiempo: la tecnología CD-ROM afianza su posición y dentro del mundo del PC se abren un montón de nuevas posibilidades centradas en el campo del multimedia. Veamos pues lo que nos ha deparado este amplio recorrido por la feria más importante del año.

ACTIVISION «RETURN TO ZORK»

BETHESA SOFTWORKS «THE TERMINATOR 2029»

ACTIVISION

AVENTURAS DIVINAS

Si «Leather Goddesses of Phobos» fue el título que abrió el pasado año un nuevo mundo repleto de posibilidades para Activision, aún sigue muy presente en los planes de la compañías ya que en breve será editada su segunda parte. Esta insiste en los apartados que más llamaron la atención en el original, aumentando el número de personajes, –hasta 27 en esta nueva aventura– y de escenarios. Otro de los lanzamientos fuertes de los próximos meses será la nueva versión de «Return to Zork», la adaptación editada en floppy y en CD-ROM de la clásica aventura conversional.

BETHESDA SOFTWORKS

ACCIÓN GARANTIZADA

La apuesta realizada por esta compañía americana es clara: el arcade es el género del futuro para PC. Desde «The Terminator 2029» hasta «Delta-V», sus lanzamientos están arropados por un ambiente futurista en el que la acción trepidante es sinónimo de diversión. El primero lleva a nuestras pantallas un programa de lucha donde impresionantes "terminators" pondrán a prueba la eficacia de su armamento y el segundo centra su desarrollo en una competición de velocidad en la que equipados con un sofisticado y futurista vehículo haremos frente a nuestros competidores.

CYBERDREAMS

LA MAGIA DEL DISEÑO

Si CyberDreams se situó el pasado año, gracias a «Dark Seed» entre la élite del software de entretenimiento, en la última edición del CES, «CyberRace» su

lanzamiento estrella para los próximos meses promete mantenerles en esta posición de privilegio. El programa, del que ya os hemos hablado, será publicado en septiembre en nuestro país y cuenta con los sorprendentes diseños del artista americano Syd Mead.

ELECTRONIC ARTS

EL GIGANTE DE LOS NEGOCIOS

En torno a Electronic Arts gira una portente infraestructura que les ha consolidado como una de las compañías más estables del sector. Aunque este año han centrado parte de su inversión en el campo de las consolas, sus distintas líneas de producto y sus numerosas compañías filiales, siguen ofreciendo un buen número de programas. Su primera incursión en el mundo de las finanzas llega con «Financial Workshop», una utilidad diseñada para responder a las preguntas más habituales en el mundo de los negocios.

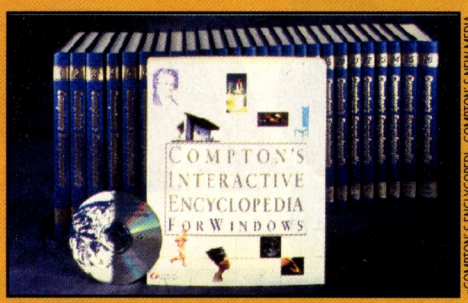
Por otra parte la división infantil de la compañía presentó un potente paquete formado por un equipo IBM y una serie de programas educativos dirigidos a los usuarios de menos edad. También distribuidos bajo el sello de Electronic Arts encontramos los nuevos programas educativos de la serie «Putt-Putt´s Fun» editada por la compañía Humongous Entertainment tanto en floppy como en CD-ROM.

ICOM SIMULATIONS

MISTERIOS SIN RESOLVER

No cabe duda de que las historias protagonizadas por Sherlock Holmes son un buen filón

EL DESAFÍ



«COMPTON´S ENCLYCOPEDI COMPTON´S NEW MEDIA

«FRACTAL ECSTASY» DEEP RIVER

Desde que el término multimedia fue acuñado, muchos han sido los programas que han contribuido a enriquecer la cada vez más amplia biblioteca de títulos disponibles. Aunque en Europa aún debe transcurrir algún tiempo para su despegue definitivo, en Estados Unidos cada vez son más las compañías que apuestan en exclusiva por el CD-ROM y las múltiples posibilidades que ponen a disposición al usuario. Veamos ahora algunos de los programas más interesantes en este campo.

COMPTON´S NEW MEDIA

SOFTWARE PARA TODOS LOS GUSTOS

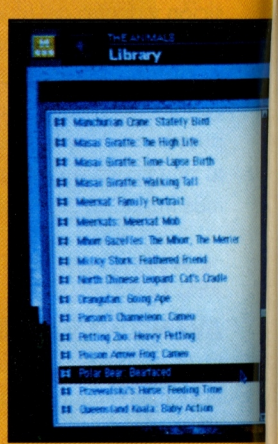
A quienes hayan seguido desde estas mismas páginas la evolución del multimedia sin duda el nombre de esta compañía americana les resultará familiar, ya que es una de las pioneras en este campo. Una de sus primeras obras en formato CD fue «Compton´s Encyclopedia», de la que ahora editan una nueva versión. Comentar también como curiosidad que durante la última edición del CES presentaron «The Lifestyles of the Rich & Famous CookBook», un CD que contiene un buen número de recetas de cocina ideadas por distintas estrellas del espectáculo. Igualmente curioso resulta «The Compleat Beatles» que además de reflejar la discografía del histórico grupo británico contiene amplia y detallada información sobre cada uno de los miembros del grupo.

DEEP RIVER

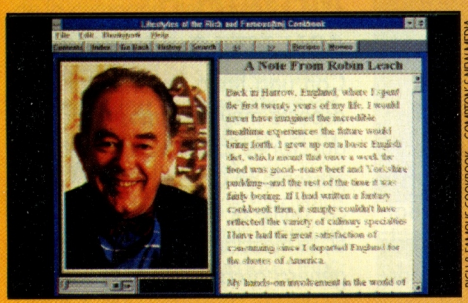
LO MEJOR PARA LAS VACACIONES

«Adventures» es el prometedor título de uno de los programas más originales que han

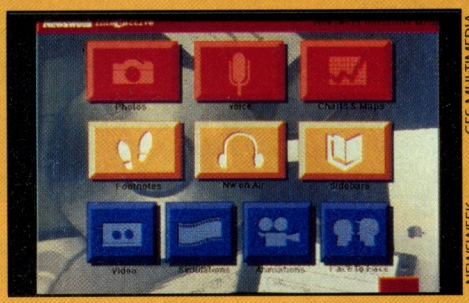
«THE COMPLEAT BEATLES» COMPTON´S NEW MEDIA



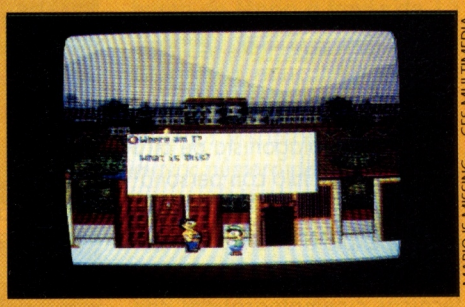
O MULTIMEDIA



«RICH & FAMOUS COOKBOOK» COMPTON'S NEW MEDIA



«NEWSWEEK» CES MULTIMEDIA



«MARIO IS MISSING» CES MULTIMEDIA

sido presentados en el CES. Diseñado como una gigantesca base de datos este CD pone a disposición del usuario toda la información que precisa para planear un viaje con todo lujo de detalles. Más de 2000 fotografías digitalizadas conforman este completo folleto turístico, a las que hay que añadir teléfonos imprescindibles, datos exactos sobre la geografía y la política de la zona, el idioma –con algunas lecciones de "supervivencia"–, la gastronomía, etc. También en formato de CD-ROM aparecerá «Fractal Ecstasy» un programa que utiliza multitud de imágenes creadas a base de ecuaciones matemáticas.

EBOOK

LA NUEVA VERSIÓN DE UN CLÁSICO

Cuando Rudyard Kipling escribió «El Libro de la Selva» no podía ni imaginar la trascendencia que tendría su obra con el paso de los años. Prueba de ello es «Kaa´s Hunting», un CD basado en el segundo libro de la serie en el que se reunen el texto del cuento, cuidadas ilustraciones, un diccionario auxiliar y una divertida banda sonora.

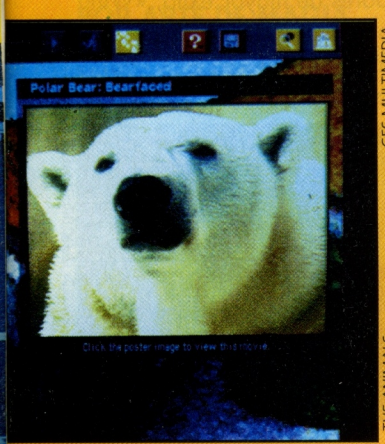
SOFTWARE TOOLWORKS

A LA ALTURA DE LOS TIEMPOS

Esta es una de las compañías que más brillaron en la cita del C.E.S. por la calidad y cantidad de sus productos multimedia.

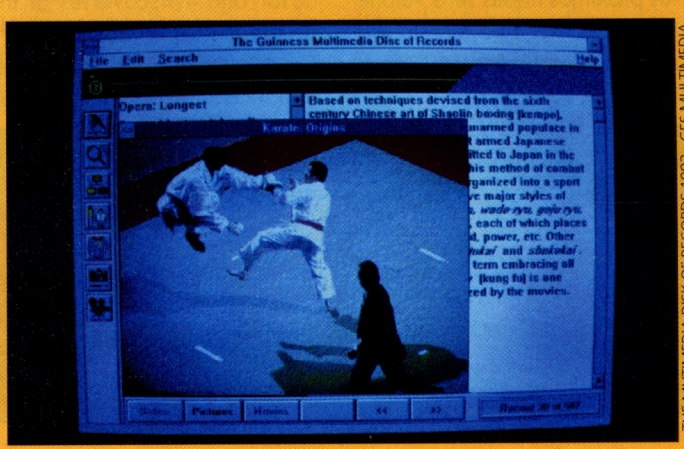
«Mario is Missing Deluxe» es un programa educativo, dirigido a niños entre 8 y 12 años, que tiene como protagonista al popular personaje de Nintendo. Mario os invitará a buscarlo a través de 250 ciudades de todo el mundo. También invadirá pronto vuestras pantallas «The San Diego Zoo Presents... The Animals», que hará un recorrido por la casa de las fieras de San Diego. Asimismo, mostrará la ficha técnica de cientos de animales en más de 300 páginas de texto que se combinan con una hora de vídeo y sonidos sincronizados. Por su parte, «Newsweek Interactive» constituirá la primera revista trimestral de información general que se presente en este formato. Junto con el texto de noticias, incluye imágenes y una atractiva banda sonora. En esta misma línea se encuentra «The Multimedia Disk of Records 1993», una obra de consulta enriquecida con secuencias animadas, fotos, ilustraciones, voces de fondo y efectos sonoros que describen una gran variedad de records mundiales.

Por último, dentro de este mismo género divulgativo, mencionaremos «Software Toolworks Word Atlas 4.0» que muestra los datos actualizados de 50 estados y 3.140 países, junto a un gran nivel de sonido y animación.



«THE ANIMALS» CES MULTIMEDIA

Cada vez son más los programas que aprovechan al máximo la tecnología multimedia.



«THE MUTIMEDIA DISK OF RECORDS 1993» CES MULTIMEDIA

para explotar en el campo de las aventuras. Icom lo sabe y si sorprendentes han sido los dos CD editados hasta ahora, la tercera parte de «Sherlock Holmes Consulting Detective» nos pone en bandeja tres nuevos casos con unos efectos especiales realmente increíbles.

Un ambiente terrorífico es también el protagonista de otro sorprendente título con personaje de renombre. «Dracula Unleashed» explota a fondo el mundo de los juegos de rol, uniendo técnicas cinematográficas con un profundo argumento y un realismo total.

INTERPLAY

A LOS MANDOS DEL ENTERPRISE

Nadie puede poner en duda que «Star Trek» ha marcado a toda una generación que coronó a bordo de la popular nave Enterprise, ante la pantalla del televisor, los confines de la galaxia. Interplay ya editó con gran éxito una aventura protagonizada por los populares personajes para conmemorar el 25 aniversario de la serie y ahora están a punto de comercializar la versión en CD-ROM del programa.

Otro de los grandes lanzamientos para PC que verán la luz los próximos meses será «Stonekeep», un juego de rol de enorme mapeado –conquistar trece territorios repletos de trampas y obstáculos es nuestro objetivo prioritario– en el que la estrategia jugará en su desarrollo también un papel fundamental.

INTRACORP

TEMPESTAD EN EL TABLERO

Los chicos de esta compañía han dado un nuevo sentido al conocido juego de ajedrez con «Terminator 2 Chess Wars». El aspecto gráfico del programa es sensacional, y su enfoque tremendamente original. Deberemos dirigir nuestras fichas por el tablero y enfrentarlas con el Terminator correspondiente. Un elemento totalmente innovador ha sido la incorporación de un escenario desolado en el que lucharemos contra un furioso robot. Mucho más tranquilo, por el contrario, resulta «Wayne's World», en el que nuestro objetivo será conseguir la pizza más grande del mundo para obtener el dinero necesario y financiar una televisión por cable.

Fiel a su línea de apego a los espectáculos audiovisuales, Intracorp lanzará en breve «Beverly Hillbillies» y «Homey the Clown», el primero basado en una producción cinematográfica y el segundo en una exitosa serie de televisión.

En un escenario muy distinto se desarrolla «Discoveries of the Deep». Así es, toda la aventura tiene lugar en el fondo del mar, donde tendréis que localizar un submarino nuclear y diversos tesoros hundidos en las profundidades. Por último, hay que destacar un nuevo programa de las populares tortugas ninja: «Surf Ninjas»

KONAMI

VUELVE EL HOMBRE MURCIÉLAGO

El legendario señor de la noche regresará de la mano de esta compañía japonesa con «Batman Returns». El justiciero de Gotham City ha vuelto para devolver la paz a la asolada ciudad y encarcelar de una vez por todas a los criminales Penguin y Catwoman. La excelente animación y calidad gráfica del programa se combina a las mil maravillas con un sonido "de película".

LEGEND ENTERTAINMENT

CAMBIO DE DIMENSIÓN

Legend Entertainment ha apostado por la ciencia ficción con «Gateway II: Homeworld», basado en la serie Heechee de Frederick Pohl. En este nuevo drama experimentaréis la cruda realidad del siglo XXII, viajando a través de asombrosos planetas plagados de robots asesinos, dinosaurios enloquecidos..., para entrar de lleno en el mundo de Heche, situado al fondo de un inmenso agujero negro. Afortunadamente, la lucha os resultará mucho más atractiva gracias a unos espectaculares gráficos en 256 colores y una animación y efectos sonoros deslumbrantes.

MEGATECH

CON ESTILO ASIÁTICO

Con una línea argumental y un aspecto muy próximos a las producciones japonesas, Megatech presentó en Chicago «Metal & Lace: Battle of the Robo-Babes». En él, se mezclan gráficos propios del género arcade con diseños manuales en una original batalla de mujeres del siglo XXI. «Dragon Knight» también combina escenas de rol con espectaculares animaciones al estilo nipón.

MINDCRAFT

REGRESO AL PASADO

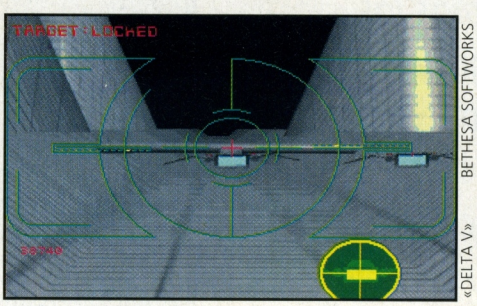
La compañía norteamericana mostró en el C.E.S. «Ambush», un programa que nos traslada al siglo XVIII. En el papel de un capitán mercenario entablaremos encarnizados combates en escenarios tan variados como campo abierto o enormes castillos.

ORIGIN

EN LA LÍNEA DEL ÉXITO

Origin ha decidido aprovechar al cien por cien uno de sus simuladores de mayor éxito, «Wing Commander», dividiéndolo en «Privateer» y «Academy». Estas dos partes incorporan todos los

«SHERLOCK HOLMES» ICOM SIMULATIONS

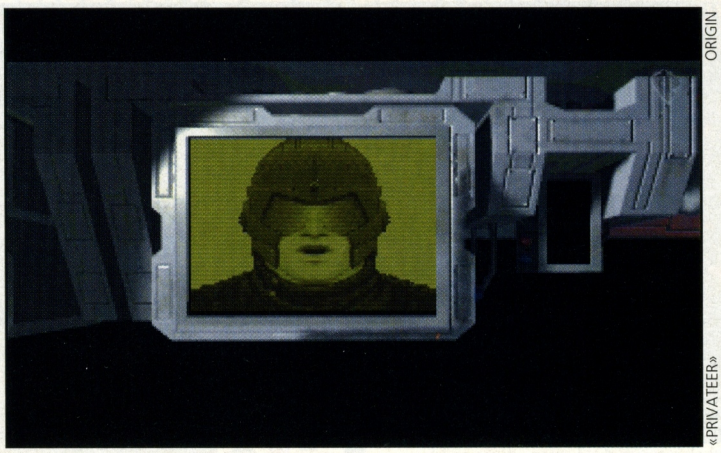


«DELTA V» BETHESA SOFTWORKS

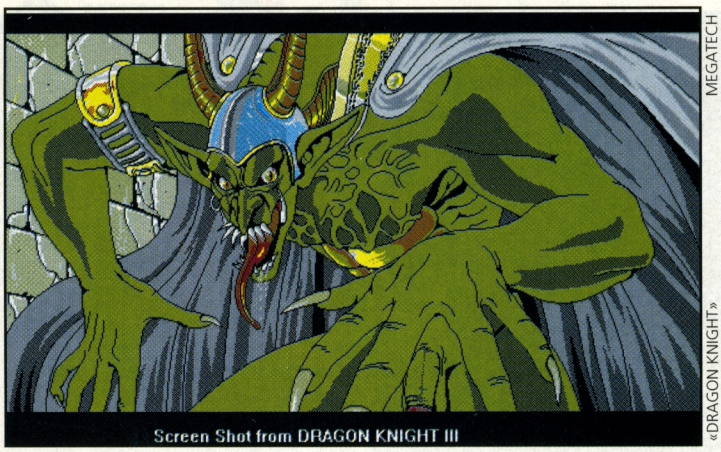
«GATEWAY II: HOMEWORLD» LEGEND ENTERTAINMENT

efectos imaginables de simulación en 3D, técnicas cinematográficas y los efectos sonoros a los que su predecesor ya nos tiene acostumbrados. También en el aire os situará «Pacific Strike», con el que conoceréis todos los escenarios de la campaña del Pacífico, pilotando un magnífico caza.

En otra línea se sitúa «Shadow Caster», una inquietante aventura que se desarrolla en el oscuro mundo de mazmorras y túneles. Vuestras mejores armas serán la magia, la habilidad en el combate y una acertada elección de la criatura en la que os encarnaréis a elegir entre seis disponibles.



ORIGIN «PRIVATEER»



MEGATECH «DRAGON KNIGHT»

PSYGNOSIS

EL TOQUE DE DISTINCIÓN

A pesar de haberse visto absorbida por la multinacional japonesa Sony, esta compañía sigue deleitando a todos los usuarios de ordenador con creaciones como «Hired Guns», que permite que hasta un total de cuatro jugadores afronten innumerables peligros por un puñado de dólares. Además, podréis elegir simultáneamente entre cuatro pantallas, 12 mercenarios diferentes y una amplia zona de combate.

READY SOFT

POR ARTE DE MAGIA

Cuando las espadas y la brujería reinaban sobre la Tierra y todo parecía estar en manos del destino..., Ready Soft apareció con «King´s Ransom».

Tras un azaroso viaje a la montaña de Kandar, deberéis destruir los Cristales Legendarios antes de que sucumban a los malignos poderes que asolan el territorio. Este programa ofrece más de 150 lugares que visitar y seis ciudades que explorar repletas de diversos personajes y monstruos, unido a una excelente ambientación musical, animaciones de gran calidad y scroll múltiple. Además, Ready Soft prepara el lanzamiento de «King´s Ransom» en formato CD-ROM.

SOFTWARE TOOLWORKS

ACCIÓN Y EDUCACIÓN

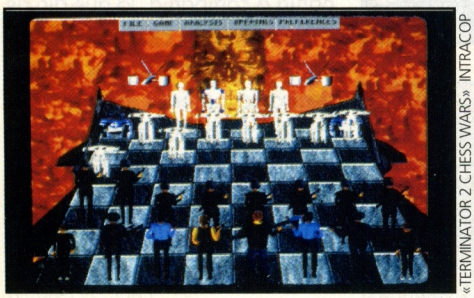
Los chicos de Software Toolworks han debido estar muy ocupados este año elaborando una amplia oferta de productos multimedia, de los que nos ocuparemos en otroapartado, así como varios títulos en disco. Entre estos últimos reseñaremos «Mario is Missing Deluxe»; dirigido a niños entre 8 y 12 años, nos conducirá en busca de Mario a través de 15 ciudades de todo el mundo. Este programa educativo también tendrá su versión CD-ROM con gráficos y sonido mejorados y mayor número de ciudades que recorrer. No obstante, con «Mario is Missing City Disk» podréis añadir estos escenarios al juego original.

Por su parte, los fanáticos del ajedrez podrán disfrutar próximamente con «Star Wars Chess», donde los personajes de la guerra de las galaxias han sido digitalizados y trasladados a las 64 casillas.

SPECTRUM HOLOBYTE

AVENTURA ESPACIAL

Spectrum Holobyte ha dirigido sus miras a los usuarios de CD-ROM, presentando en Chicago «Iron Helix». Se trata de una trepidante aventura en 3D, con perspectiva frontal de todos los acontecimientos. Vuestra misión consistirá en localizar una nave espacial en un futuro lejano, averiguar qué ha ocurrido con su tripulación y desactivar un arma de enorme poder de destrucción oculta en su interior. En este

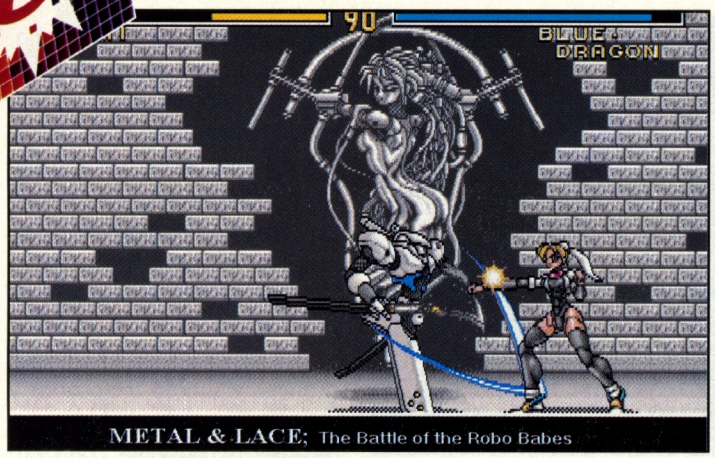


INTRACOP «TERMINATOR 2 CHESS WARS»

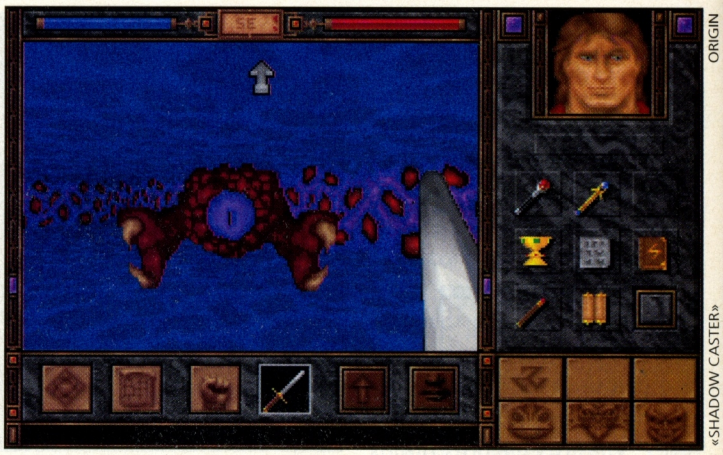
READY SOFT «KING´S RAMSON»

ICOM SIMULATIONS «DRACULA UNLEASHED»

C.E.S. SUMMER



MEGATECH «METAL & LACE»



ORIGIN «SHADOW CASTER»

TWIN DOLPHIN GAMES

TWIN DOLPHIN GAMES

programa se combinan escenas típicamente arcades con secuencias de estilo cinematográfico y unos magníficos efectos sonoros.

SSI

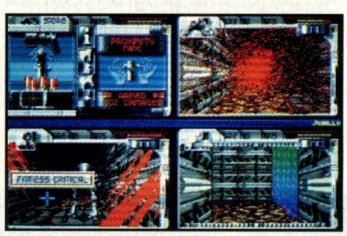
CON CIEN CAÑONES POR BANDA

La compañía norteamericana ha olvidado durante un momento los programas de rol, para diseñar un producto que nos permitirá crear un número ilimitado de enfrentamientos navales durante la Segunda Guerra Mundial, «Scenario Builder». Este disco incorpora gran cantidad de los buques incluidos en los juegos en los que se basa; utiliza un interfaz que facilita el diseño de los barcos gracias a los iconos y menús desplegables que se activan mediante el ratón; y ofrece la posibilidad de generar nuestros propios escenarios de combate.

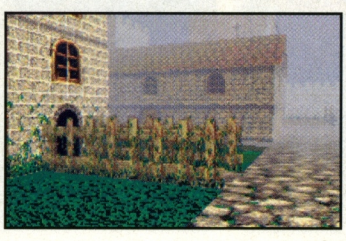
TWIN DOLPHIN GAMES

LA GRAN REVELACIÓN

Una de las mayores revelaciones de esta temporada de videojuegos ha sido Twin Dolphin Games. Así es, esta empresa acudió al C.E.S con un jugoso lote de buenos productos para PC. «Nanotank» es un juego de inteligencia en el que tendréis que reparar vuestra nave usando circuitos integrados y otros componentes eléctricos. Aunque si lo que os gusta es darle al gatillo, os remitimos a «Smokin´Guns», donde vuestro trabajo consistirá en mejorar la puntería en una galería de tiro infestada de francotiradores. Totalmente distinto, pero no menos interesante es «Horkie´s Mission», un programa educativo para niños de 3 a 5 años. Con la ayuda de un simpático alienígena, los chavales recorrerán una ciudad, uniendo sonidos, resolviendo acertijos y creando escenas en seis lugares diferentes. Más en la línea de las clásicas aventuras gráficas se sitúa «Forgotten Castle: The Awakening». Presentado en perspectiva frontal y utilizando efectos tridimensionales, nos propone acabar con un espíritu maligno que está asolando el reino.



PSYGNOSIS «HIRED GUNS»



TWIN DOLPHIN GAMES «FORGOTTEN CASTLE»

Esto es, a grandes rasgos, compañía a compañía, lo que dio de sí el Computers Electronics Show de Chicago. Un acontecimiento, dentro de las ferias internacionales de software de entretenimiento, que cada día va adquiriendo más fuerza y se sitúa entre las más importantes.

Equipo Pcmanía

Si tienes un ordenador PC te ofrece PCBASKET

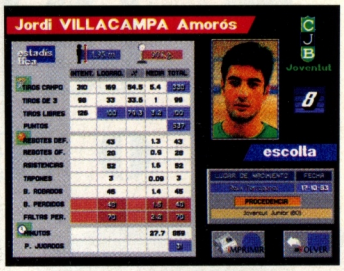
DINAMIC MULTIMEDIA

Revive los Play-Offs'93 con el programa de baloncesto más completo para ordenarores PC y compatibles

PC BASKET requiere PC 286 (AT) o superior con 640K de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, disco duro y disquetera 3.5" de alta densidad.

Incluye disquete 3.5" HD con 3 megas de programa, datos, digitalizaciones, sonidos y músicas.

Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs '93.



El programa facilita información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.

Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.

Revive los Play-Offs '93 por el título. Consigue que tu equipo gane en cuartos de final, semifinales y final.

Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...

En PCBASKET tomas todas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Solicita PCBASKET (1.995.-Ptas) enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Si deseo recibir PCBASKET en el domicilio que les indico.
P.V.P. 1.995.- (+255 ptas. de gastos de envio)

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad.....
Provincia.....Código Postal.....
Fecha de nacimiento...../...../.....DNI.....
Teléfono.....
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra Reembolso ❑ Adjunto cheque
❑ Visa ❑ American Express

Tarjeta de crédito número.....
Nombre del titular.....
Fecha de caducidad...../...../.....

Rellena y envia este cupón hoy mismo a:

DINAMIC MULTIMEDIA
C/ Ciruelos,4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID

NOTA: Dinamic Multimedia es la única entidad responsable de la venta y envio de PCBASKET.

PCMANIA

Así será...

La Ciudad de las Mujeres

COBRA MISSION

La fiebre del "manga" ha contagiado a nuestros ordenadores. Lo que empezó como una simple curiosidad, con series de animación y comics venidos del país del sol naciente, se ha transformado en un fenómeno social, casi irreversible.

Japón nos invade sigilosamente. Llega en silencio pero golpea con fuerza nuestros sentidos cuando juegos como «Cobra Mission» aparecen ante nuestros ojos. El rol puede tomar a partir de ahora un nuevo sentido. Una revolución está en marcha, y Megatech tiene la culpa. Algo que siempre nos ha llamado la atención en los dibujos japoneses, es esa curiosa imagen física que ofrecen sus protagonistas. Altos, rubios, ojos grandes... Justo lo contrario de esa idea tan tópica que a todos nos cruza la mente cuando pensamos en el arquetipo oriental, morenos, bajitos y de ojos rasgados. Claro que, también a nosotros nos imaginan en medio mundo vestidos de toreros y bailando flamenco... El cómic japonés, o "manga", siempre ha hecho gala, para satisfacción de sus incondicionales y desesperación de sus detractores, de una inusitada violencia y explícitas escenas eróticas. La carga sexual de muchas de estas publicaciones es más que evidente. ¿El motivo? No tenemos ni idea. Quizá la moral occidental es arcaica en comparación con la de los asiáticos... La esencia del "manga" se concentra en un programa del que se habla en todas partes y que está llamado a dar un giro de 180 grados a los juegos de rol, tal y como hoy los conocemos.

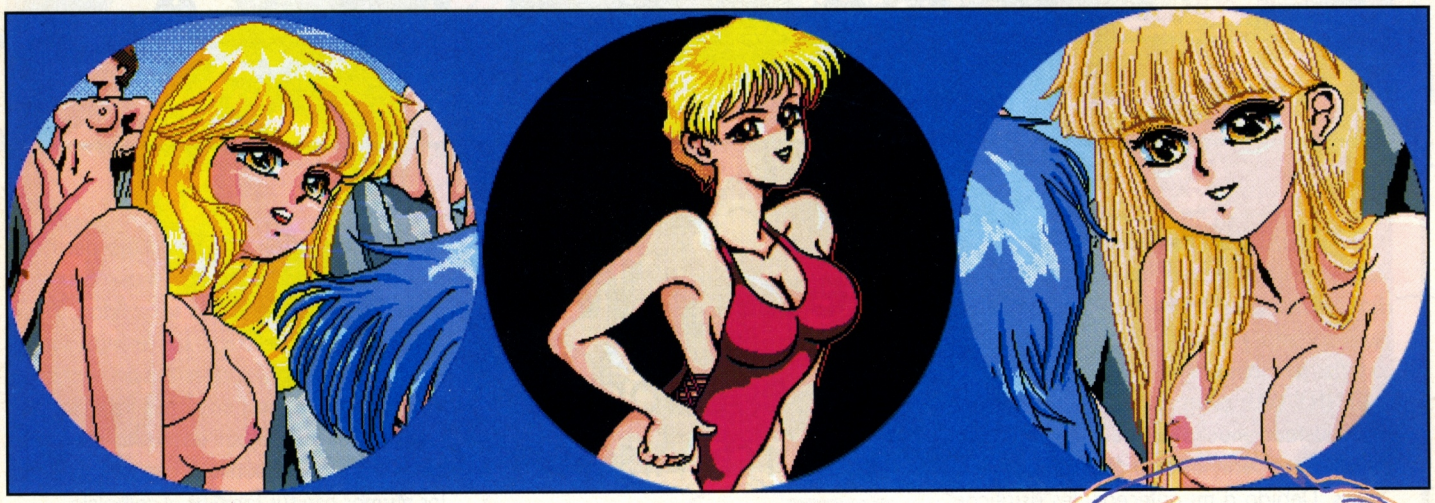
MISTERIO EN COBRA ISLAND

La acción de «Cobra Mission» nos sitúa en el papel de un detective privado que regresa a su isla natal, Cobra, al sur de Florida, atendiendo a la desesperada llamada de socorro de su antigua novia de instituto. Al parecer, las muchachas de Cobra Island están desapareciendo sin dejar rastro, y el asunto está causando el pánico entre las pocas que aún no han sido raptadas, o quién sabe si algo peor.

Al llegar a la isla lo primero que haremos será ponernos en contacto con Faythe, la responsable de nuestra vuelta al hogar, que nos informará de la situación que se vive en Cobra. Nos enteraremos de que cierto personaje, conocido como Kaiser, parece estar detrás de todo el asunto. Y también, de que las cinco ciudades existentes en la isla están dominadas por sus secuaces. Estos son grandes, pequeños, fuertes, débiles, hombres, mujeres..., pero todos tienen algo en común. Su lealtad enfermiza a Kaiser y su, con perdón, mala leche. Prácticamente es imposible dar un paso sin que aparezcan uno, dos o más de estos personajes, que se encargarán de darnos un repasito a poco que nos descuidemos.

CUERPOS AL SOL

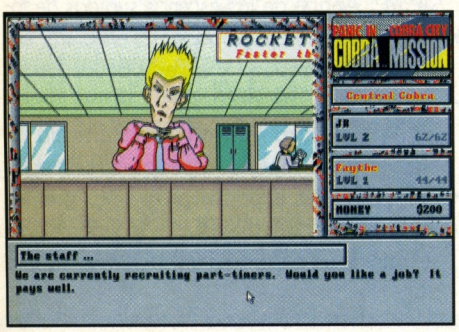
El juego nos propondrá recorrer las cinco ciudades, investigando en casas, hoteles, bares, restaurantes... Tal y como lo haría un detective, contando además con la ayuda de nuestro antiguo amor. Hasta que no resolvamos los misterios que se encierran en una de las ciudades, no podremos ir a la siguiente. Pero las sorpresas llegarán cuando contemplemos las "ale-

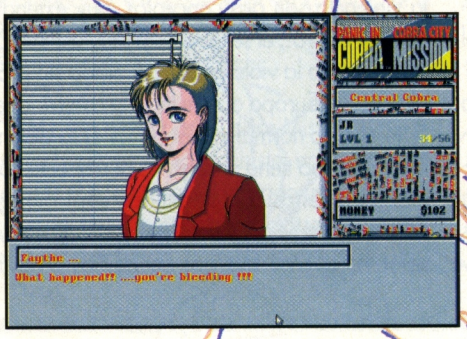


gres" señoritas que encontraremos en nuestro deambular por la isla. Algunas escenas, y es algo que se avisa al principio, son algo subidas de tono. Vamos, que harían enrojecer a nuestras abuelas. A los chicos les gustarán casi con total seguridad. A las chicas, bueno, puede que las encuentren divertidas o insultantes, eso no se puede saber. Lo que está claro es que «Cobra Mission» tiene todas las trazas de que será algo así como una fantasía, pelín machista, y, obviamente, masculina.

Los gráficos del juego serán muy sencillos, casi ingenuos, no así los de esas escenas sólo aptas para adultos, en las que la insinuación y la sensualidad están a la orden del día. La banda sonora tiene un aspecto excelente, con una música que cambia de tonillo según las, ejem, "imágenes" que vayamos a presenciar, y el manejo de los personajes resultará tremendamente sencillo. Pero bueno, tampoco debemos descubrir todo lo que existe en el programa, por dos razones muy simples. Si desveláramos lo que nos vamos a encontrar, se perdería el encanto y, además, hasta que no aparezca la versión definitiva de «Cobra Mission» no podremos decir que, efectivamente, la temperatura nos va a subir hasta límites insospechados. Por lo tanto, daremos tiempo al tiempo, y esperaremos con ansiedad a las chicas de Cobra mientras tomamos el sol en la playa. ●

Francisco Delgado





EN DIRECTO CON...

Kenny Wu,

Diseñador de "Cobra Mission"

Junto con Erwin Mab, Kenny Wu ha sido el creador de «Cobra Mission», un programa que dará mucho que hablar por su "peculiar" estética. Gracias a estos dos programadores, en breve asistiremos a la revolución "Anime", un movimiento sísmico dentro del mundo del software de entretenimiento, procedente del imperio del sol naciente.

PCMANÍA: Antes de nada, estamos muy interesados en saber cuál fue el origen de «Cobra Mission», en qué se inspiró para realizar su programa. ¿Tomaron la idea de los comics o series de dibujos animados japoneses?

KENNY WU: Antes de nada..., siempre me han gustado mucho las películas y cómics "Anime", es decir, los dibujos animados japoneses. Debido a mi antecedentes asiáticos, desde pequeño he visto mucho "Anime", pero no supe que existía "Anime" para ordenadores hasta hace aproximadamente cinco años. En uno de mis viajes de negocios fui a Japón y allí descubrí que existían juegos "Anime" que no estaban disponibles para resto del mundo, sólo existían en Japón y para los NEC PC-9801 japoneses. Se puede decir que el PC-9801 equivale al PC de IBM, con la grave excepción de que el data y los programas no son transferibles. Eso me enfadó bastante porque tenía muchas ganas de jugar con esos programas "Anime".

Meses después, y en una comida de trabajo con mi jefe, le conté lo que descubrí en Japón. El también se sintió atraído por este fenómeno y estuvimos hablando sobre el mismo durante mucho tiempo. Entonces decidimos determinar, lo más exactamente posible, la rentabilidad de los programas "Anime". Así encontramos el mercado perfecto e invertimos en una compañía japonesa media de programación que, todavía hoy, trabaja con nosotros. De este modo nació Megatech y «Cobra Mission», que fue comercializado en Japón a finales 1991. Nuestros planes originales fueron lanzar una versión en inglés para IBM el verano siguiente, pero los continuos retrasos nos obligaron a dejarlo hasta el mes de septiembre del 92, que fue cuando apareció en los EE.UU.

La primera idea que tuvimos con respecto a «Cobra Mission» era la de introducir el fenómeno "Anime" en la cultura occidental. «Cobra Mission» no está basado en una historia en particular, sino que es la unión de James Bond, Magnum P.I., Colombo, Dick Tracy y otras cuantas historias de detectives, aunque hemos utilizado personajes completamente originales. Por supuesto que hemos utilizado los "Anime" tal y como han sido empleados en películas como «Robotech», «Akira», «Bubblegum Crisis», «City Hunter», «Midnight Eyes», «Macross II», «Speed Racer», etc. En «Cobra Mission» confluyen muchos elementos de "Anime", pero no se inspira en ningún personajes en particular.

P.M.: La mezcla de violencia y sexo, ¿puede ser un problema para los compradores?

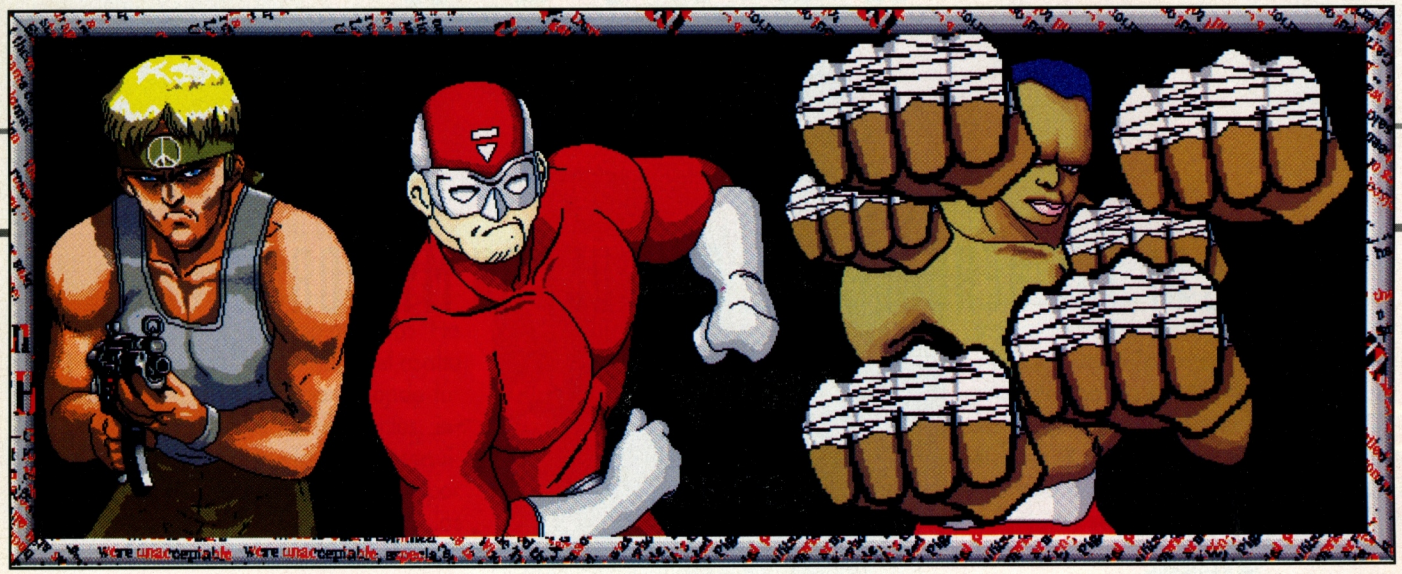
K.W.: En nuestra cultura occidental, el sexo y la violencia son dos conceptos muy extendidos. En EE.UU., el sexo no está muy bien visto, sin embargo la violencia es aceptada sin problemas. En Europa ocurre todo lo contrario: el sexo es algo normal y lo anormal es la violencia. Japón no tiene problemas al respecto, los dos fenómenos son admitidos sin tapujos, cuando se reflejan en sus películas, series y, como en el caso que nos ocupa, los programas "Anime". Con esto no quiero decir que sea una sociedad bárbara, lo que ocurre es que están más abierto a la sexualidad. Y ésta se refleja en sus películas, sus revistas, sus cómics, sus programas de televisión nocturnos, etc. Japón es un país en el que los niños han crecido viendo cuerpos desnudos de ambos sexos en los baños públicos, cuando acudían a los mismos con sus familias al completo.

La violencia es casi inexistente en la sociedad japonesa. Las cifras de criminalidad son las más bajas del mundo, a pesar de que la reflejan de una forma muy enérgica en todas sus manifestaciones artísticas y de entretenimiento. Saben perfectamente que cuando un Robotech secciona de cuajo la cabeza de un hombre en la televisión, el cine o en un cómic, es pura ficción y que a nadie se le va a ocurrir hacer esto al día siguiente.

Por todo esto, los programas japoneses contienen grandes dosis de sexo y violencia. Esperamos poder comercializar versiones originales de programas "Anime" sin que la censura corte nada de su significado. En lo que respecta a «Cobra Mission», ya hemos notado la presión de los censores porque fue clasificado con la letra "R". Por esta razón, comercializaremos dos versiones de nuestro último programa «Metal& Lace; The Battle of the Robo Babes»: una para usuarios que ronden los trece años, que se venderá en las tiendas, y otra "R" que se adquirirá por correo. Los que compren la primera versión, si así lo desean, podrán conseguir gratis un disco con la ampliación del programa.

P.M.: Aparte de las escenas subidas de tono..., ¿qué diferencias podemos encontrar entre «Cobra Mission» y el resto de los juegos de rol?

K.W.: «Cobra Mission» se diferencia de otros juegos en muchos aspectos. En primer lugar, porque es el primer programa "Anime" desarrollado para IBM PC. En segundo lugar, se trata de un programa único porque no sólo



contiene aspectos de juego de rol, sino que también incluye elementos de aventura y acción. Son once los megabytes que ocupa «Cobra Mission», es decir, se trata de un programa "grande". Está dividido en siete diferentes áreas, que son: Central Cobra, West Cobra, South Cobra, East Cobra, Cemetery, Underground y Castle. Muy pocos juegos contienen tantas secciones como el nuestro. ¡Incluso la trama del programa cambia a mitad del mismo para ganar en interés! Y no hay que olvidar el sexo y la violencia. Ya existen demasiados juegos dirigidos a los niños. En Megatech queremos ser los primeros en diseñar programas para gente adulta, para los padres de los niños. Queremos que nos conozcan como el Playboy de los juegos de PC; es decir, gráficos y dibujos de fuerte carga sexual pero realizados con gusto. Estas son las principales diferencias que separan a nuestro programa del resto de los juegos de su mismo género.

P.M.: «Cobra Mission» ha sido diseñado para PC. Cuando programaron el juego, ¿pensaron en competir directamente con «The Legend of Zelda», por lo que este programa se parece a «Cobra Mission»?

K.W.: No, aunque estoy muy influenciado por este gran programa. De hecho, cuando lo comercializaron recuerdo haber estado jugando con el mismo hasta altas horas de la noche. Sinceramente, nunca pensamos hacer una adaptación de «The Legend of Zelda» cuando diseñábamos «Cobra Mission». Comprendo la intención de su pregunta por la semejanza formal de ambos juegos.

P.M.: ¿Son populares en Japón este tipo de programas? ¿Es «Cobra Mission» el primer juego que mezcla acción y erotismo?

K.W.: Los programas con fuerte carga sexual son muy populares en Japón. Como antes he contado, la sexualidad es algo muy aceptado en ese país, por lo que el catálogo disponible de este tipo de juegos es muy amplio. Otro asunto es el hecho de que mucho de los mismos no sean muy buenos tanto gráfica como argumentalmente hablando. También hay que tener en cuenta que a la mayoría de los japoneses no les gusta jugar durante mucho tiempo con un mismo juego; prefieren variar y divertirse con distintos programas. Por esta razón, la versión japonesa de «Cobra Mission» ocupa cuatro megabytes, mientras que la versión para IBM tiene once megabytes.

P.M.: ¿Han contado con la ayuda de dibujantes japoneses profesionales para realizar las espectaculares imágenes de «Cobra Mission»?

K.W.: Tenemos dos oficinas en Japón; un departamento artístico y un departamento de programación. Seleccionamos muy cuidadosamente a un artista de "Anime", que no sólo fuera un genio con el pincel, sino también con el ordenador. Hay que tener en cuenta que el 95 por ciento de los dibujos están realizados por medio de computadoras.

P.M.: No creen que «Cobra Mission» puede ser tachado de juego machista, entre otras cosas por que la novia del protagonista es la única mujer en todo el programa que no muestra su cuerpo desnudo...

K.W.: Sabíamos que al realizar este tipo de programas, por la controversia que les rodea, de un modo u otro íbamos a ofender a alguien. Nuestra única preocupación era hacer un programa de gran calidad, que llegara al mayor público posible. Además, en el mundo informático existe un cifra mítica: el 90 por ciento de los propietarios de ordenadores son hombres... Es normal que esta mayoría prefiera ver mujeres atractivas, antes que "tíos buenos".

P.M.: ¿Por qué cree que se ha vendido mejor «Cobra Mission» en los países asiáticos que en Europa o EE.UU.?

K.W.: Porque en Asia el "Anime"es algo muy popular. Todos crecen rodeados por la cultura "Anime"; disfrutan observando ese tipo de arte. ¡Incluso en Europa empieza a ser muy popular! En los Estados Unidos, desde hace un año, tanto Nintendo como Sega están lanzando programas "Anime", por lo que en breve irán cogiendo gusto por este tipo de software de entretenimiento. Estamos convencidos de que la popularidad del "Anime" en nuestra cultura llegará a las cotas alcanzadas en el área asiática. La prueba de esto se pone en evidencia cuando observamos a una mujer "Anime". ¿Quién no se enamora de una imagen como esta...?

La respuesta la tenemos los que hemos visto «Cobra Mission». Un programa sorprendente en todos los sentidos, especialmente en el visual. ●

Equipo Pcmanía.

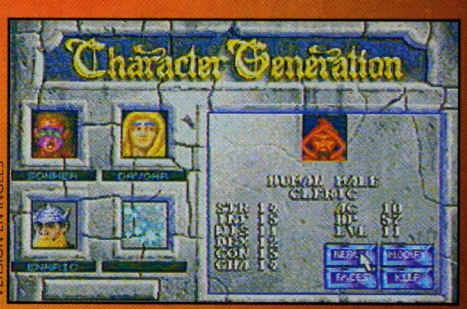
PREVIEW

Así será...

EYE OF THE BEHOLDER III. ASSAULT ON MYTHDRANNOR

El Ojo que Todo lo Ve

Cuando apenas nos hemos repuesto de las heridas causadas en nuestro recorrido por el templo de Darkmoon, SSI perturba de nuevo nuestro descanso con la tercera entrega de la serie «Eye of the Beholder». Lo que empezó siendo un programa capaz de alcanzar al mítico «Dungeon Master», se ha convertido en toda una alternativa a este último, e incluso hay quien piensa que lo supera con creces.



VERSIÓN EN INGLÉS

SSI

JUEGO DE ROL

La historia que sirve de introducción a aquellos osados que se adentren en los misterios de «Eye of the Beholder III» es tan simple, como antigua: "Ha pasado algún tiempo desde el asalto al templo de Darkmoon, donde luchamos contra sus malvados habitantes, incluido Dran. Gracias a la victoria conseguida, los habitantes de la ciudad pueden, por fin, descansar tranquilos. Todos, menos los miembros de nuestro grupo, ya que lugar a donde van, sitio en el que les piden que cuenten sus andanzas. En una de las tabernas en las que los componentes del equipo pararon a beber algo, un grupo de ciudadanos comenzó a preguntarles por sus nuevas aventuras. De pronto, algo extraño ocurrió."

UN SINGULAR PERSONAJE HACE SU APARICIÓN

"Por la puerta entró un hombre al que nadie había visto jamás. Su vista recorrió toda la sala, hasta que sus ojos se quedaron fijos en los héroes. Les contó que venía de un lugar muy lejano en representación de su Maestro, quien había seguido sus pasos de cerca y los admiraba desde hacía tiempo."

"También explicó que existía un lugar en un bosque llamado Myth Drannor dominado por un horrible ser. Había ido hasta allí porque necesitaba su ayuda para echar a tan despreciable ente. Tras un momento de duda, nuestros amigos decidieron seguirlo a las afueras de la ciudad en ruinas."

De nuevo solos ante el peligro, pero ahora, con más experiencia en las lides de las armas y los hechizos ganada con los años transcurridos en zonas muy parecidas a una cloaca.

NO HAY DOS SIN TRES

El programa conserva las mismas características que ya han hecho famosos a sus predecesores. Para aquellos que no las conozcáis, os diremos que, al comienzo de la partida, podemos definir a nuestro equipo, que estará compuesto en principio por cuatro miembros. Aunque, conforme avance la aventura, otros personajes –un máximo de dos– pueden unirse a nosotros. La generación de caracteres nos permite elegir la raza, alineación, fisonomía y modificar los atributos iniciales hasta un límite. Por último, tenemos la posibilidad de nombrar al héroe que hemos creado y guardarlo en un fichero. Y, si deseamos usar los protagonistas que nos acompañaron en la anterior aventura, se contempla la opción de cargarlos en esta tercera parte.

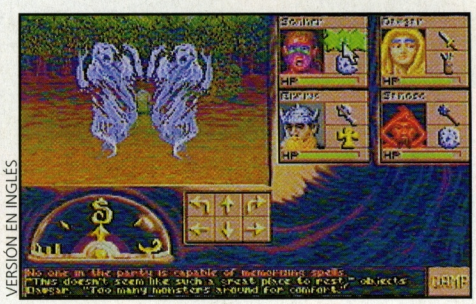
La perspectiva utilizada es la misma que en los anteriores «Eye of the Beholder», es decir, frontal en tres dimensiones. Gracias a este sistema, observamos todo como si realmente estuviéramos allí. La forma de usar los objetos, en especial las armas, tampoco ha variado, lo cual resulta bastante práctico, pues no tenemos que aprender un nuevo manejo. Los combates se desarrollan en tiempo real, y podemos hacer uso de la vieja, táctica de golpear, huir y volver a golpear, muy efectiva si no vamos bien de energía.

Ya sólo nos resta decir que lo poco que hemos visto promete y mucho. Los gráficos han sido mejorados y hasta han lavado la cara a la pantalla de combate, con lo que el juego gana en ambientación. El aspecto sonoro, punto flaco de antaño, se ha cuidado especialmente y se ha añadido una gran cantidad de efectos (en torno a 70). Por último, hay que señalar que la máquina necesaria para disfrutar plenamente de esta aventura será muy probablemente un 386 o superior, algo totalmente indispensable debido a lo mucho que tiene que ofrecer «Eye of the Beholder III». ●

Oscar Santos

VERSIÓN EN INGLÉS

VERSIÓN EN INGLÉS



VERSIÓN EN INGLÉS

Así será...

LA MITAD OSCURA

Al Borde de la Locura

CAPSTONE
AVENTURA GRÁFICA

El horror siempre ha sido un género que ha dado mucho juego. Tanto en cine y literatura como, de un tiempo a esta parte, en software. Pero si hablamos de horror, de miedo y, sobre todo, de libros, un nombre acude enseguida a nuestra mente. El nombre de alguien que, físicamente, sólo es conocido por ciertos incondicionales de sus novelas, y del que nunca se diría que es capaz de inventar tales atrocidades: Stephen King. Capstone acaba de dar el salto para introducir la fantasía del escritor norteamericano en un campo donde, si la memoria no nos falla, el señor King permanecía inédito: los juegos de ordenador. Quizá estemos a punto de dar un paso hacia un mundo del que no podamos salir ilesos...

Todos, quien más, quien menos, hemos oído hablar de Stephen King. Si no hemos leído alguna de sus obras, seguro que tenemos un amigo o familiar que lo haya hecho. El caso es que este señor, y no sin razón, ha sido apodado el "rey del terror moderno".

«La Mitad Oscura», o si lo preferís, «The Dark Half» para los puristas, ha sido el título elegido por Capstone para realizar un juego en el que nos podremos encontrar con un poco de todo, misterio, acción, enigmas que resolver y sobre todo –no podía ser de otro modo– buenas cantidades de horror y sangre.

El camino abierto por ciertas producciones como «Elvira» o «Waxworks» parece que, poco a poco, nos conduce hacia un nuevo género en el mundo de los videojuegos. ¿Estaremos asistiendo al nacimiento del "Gore Informático"? Dicho así, quizá suene algo pretencioso, pero con programas como éste, del que podremos disfrutar en breve traducido a un perfecto castellano, todo puede suceder.

EL REVERSO TENEBROSO

El protagonista de nuestra historia es un escritor llamado Thad Beaumont (¿simple

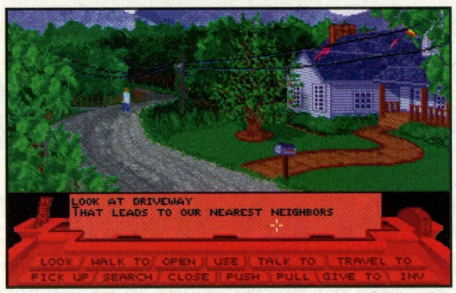
coincidencia entre la ocupación del protagonista y la de Mr. King?), especializado en novelas de horror. Thad acostumbraba a publicar algunos de sus libros firmados con el alias de George Stark.

¿Por qué?, bueno, suponemos que serán estrategias de los editores para vender más. Pero eso puede no pasar de una simple anécdota, si tenemos en cuenta, además, que cierto escritor, con el que nuestro héroe mantenía una fuerte rivalidad, le obligó a desvelar su "secreto".

En una ceremonia pública llena de sentido del humor, Thad enterró, literalmente, a su seudónimo para siempre. Pero algo muy extraño ocurrió al día siguiente de realizar tal acto. La tumba que ocupaba George en el cementerio fue profanada, si es que se puede profanar un ataúd vacío, al tiempo que terribles crímenes empezaron a extenderse por la ciudad.

Por ¿casualidad?, un tal George Stark siempre aparece tras ellos, haciendo que las pruebas apunten hacia Thad. Pero si George era una invención, ¿cómo es esto posible? ¿O no era una invención? ¿Es todo una sucia artimaña de Fred Clawson, el rival del protagonista?

De repente, la mente de Thad recuerda que, cuando era muy pequeño, oyó comentar algo a sus padres sobre un hermano gemelo al que nunca llegó a conocer ya que, según le comentaron, murió en el momento en que él nació.



Pero, ¿por qué éste recuerdo, precisamente ahora, tantos años después? Tan sólo es necesario saber que, para Thad, la pesadilla acaba de comenzar, y no se trata de ninguna novela, es real.

UNA AVENTURA DE MIEDO

Con lo que hemos podido observar de «La Mitad Oscura», estamos en condiciones de afirmar que plantea un argumento tremendamente atractivo para todos los aficionados al terror y al "thriller" y, en general, a todos los que gusten de las buenas aventuras.

Y la cosa parece que no se va a quedar ahí. Obviamente, cuando el programa se encuentre traducido a nuestro idioma, será mucho más agradable en todos sus aspectos, pero la versión en inglés no es precisamente desdeñable. Los controles serán de manejo muy sencillo e intuitivo, si se mantiene el sistema que se ha utilizado en el juego original. Todo se podrá hacer con el ratón, tan sólo con situar correctamente el puntero y pinchar. La calidad gráfica que presentará parece, a priori, bastante buena, así como el sonido y la jugabilidad. Unamos a todo esto el que tendremos que procurar razonar bastante, ya que la lógica será, sin ninguna duda, nuestra principal aliada.

Los personajes que encontraremos durante el desarrollo basarán muchos de sus comportamientos en las acciones que llevemos a cabo y serán de importancia vital para desvelar el misterio, o los misterios mejor dicho, que se nos plantearán. Como podéis apreciar, Capstone puede que haya dado en el clavo con esta aventura, aunque eso sí, tengamos paciencia antes de cantar victoria, y aguardemos un tiempo hasta que la versión definitiva caiga en nuestras manos.

De cualquier forma, estamos seguros de que a los fanáticos del terror ya se les está haciendo la boca agua... ●

Francisco Delgado

EL AMO DEL TERROR

Stephen King es, según dicen sus amigos, un hombre tranquilo, amable y hasta un poco tímido. Sin embargo, cuando se pone a escribir delante de su ordenador, mientras su cabeza se llena de intrigas, asesinatos y monstruos, se produce un apreciable cambio en su conducta. Conecta su equipo estéreo a todo volumen con música heavy para concentrarse (¿?) mejor en su tarea, y es capaz de pasar varias noches sin dormir, hasta ver plasmados sus pensamientos en papel.

No se puede decir que el método de trabajo del señor King sea algo normal, pero es que él, no es normal. Alguien cuyos libros se venden por millones en todo el mundo, cuyas obras son sistemáticamente adaptadas al cine, y que cuenta con una fortuna personal bastante apreciable, pese a su natural modestia según dicen, no es alguien normal.

Las versiones que hasta la fecha se han realizado de sus novelas en la pantalla grande, pese a ser consideradas por sus numerosos seguidores como auténticas obras de culto, no se han distinguido, salvo honrosas excepciones, precisamente por su calidad. «Christine», «Maximun Overdrive» (la única en la que la dirección recayó en el propio autor), «It», «Los Chicos del Maíz», «Perseguido», «Cuenta Conmigo», «El Cementerio Viviente» (con una excelente banda sonora a cargo de The Ramones), «La Fosa Común», «Misery» (oscar a la mejor actriz, Kathy Bates) o la conocida «El Cortador de Césped» («The Lawnmower Man», de la que el señor King exigió se retirara su nombre de los créditos, al considerarla una total carnicería de su obra original) son sólo algunos ejemplos del filón que el cine ha encontrado en las novelas de este escritor.

Hace unos años, el mercado se encontraba tan saturado de las creaciones del prolífico autor, que sus editores le aconsejaron que sacara algunos libros bajo seudónimo –como le ocurre al protagonista de «La Mitad Oscura»–, firmando con el nombre de Richard Bachman («Perseguido» es, precisamente, una película basada en una novela de este imaginario autor).

Por lo general, en las novelas de Stephen King los protagonistas son gente común que, por unas u otras causas, se ven obligados a hacer frente a situaciones límite ante las que nadie sabe cómo se podría reaccionar. Objetos tan corrientes como una tostadora o un "Jukebox", se convertían, por poner un ejemplo, en «Maximun Overdrive», en máquinas asesinas que encontraban sus víctimas en los clientes de un bar de gasolinera. Ambientes claustrofóbicos, atmósferas densas, tramas inteligentes y simples en su concepción, son algunos de los factores que han elevado a este hombre al trono del terror, con el permiso de Clive Barker. Y si alguien tiene curiosidad por conocer cómo es el señor Stephen King, se le puede contemplar como el hombre planta en una de las historias de la película «Creepshow», cuyo guión escribió al alimón con George A. Romero (nombre ilustre del cine fantástico), o en la historia del autoestopista en su secuela, «Creepshow 2», donde adopta el aspecto de un rudo camionero.

Un Swing Perfecto

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

El verano ya está aquí. El sol, las vacaciones, la playa... ¡La playa! Miedo me da mirarme al espejo y comprobar el lamentable estado físico en el que me encuentro. Lo mejor será hacer algo de deporte. Sí, estoy convencido. Claro que empezar así, de golpe y porrazo, a hacer flexiones tampoco es plan. Iré poco a poco, con tranquilidad. Elegiré un deporte relajado como... el golf. El golf será perfecto. Y como tampoco viene mal repasar la teoría antes de la práctica, os contaré que un buen instructor es uno de los últimos trabajos de Ocean, cuyo bonito título es «International Open Golf Championship». Por cierto, a vosotros tampoco os vendría mal rebajar algo de tripilla, que yo me entero de todo...

OCEAN
V.COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
DEPORTIVO

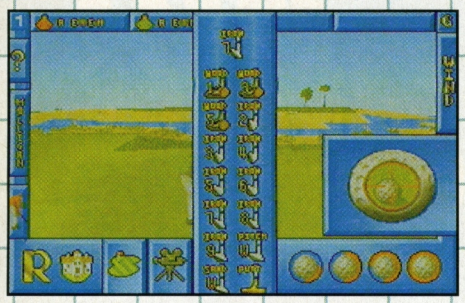
Una vez que la liga de fútbol acabó con la revalidación del título por el Barça... Hablando de la liga, pese a que servidor es del Real Madrid –menos risas y choteos, y menos gritar "Tenerife, Tenerife" a ver si acabamos mal– vaya por delante mi felicitación y enhorabuena a los seguidores del club blaugrana (ya veréis el año que viene, ya).

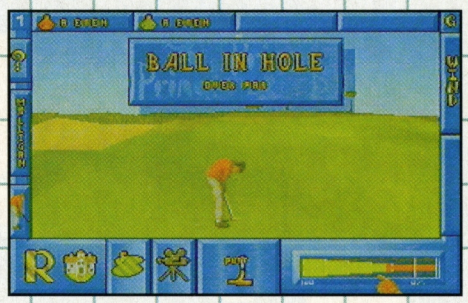
Como decía, una vez finalizado el campeonato, ¿qué diversión nos queda a los espíritus sensibles sin un mal partido que llevarnos a la boca? Muy fácil, el PC y sus programas. Pero, ¿y si además esos juegos son deportivos? Mejor que mejor. Y mire usted por donde, Ocean va y se descuelga con este programa que me viene como anillo al dedo. Mato dos pájaros de un tiro –en sentido metafórico, no penséis mal– y meto en el mismo saco dos aficiones. Si esto sale bien, puede que incluso me decida a participar en algún torneillo de verano, ¿por qué no?... Y vale ya con lo del Tenerife.

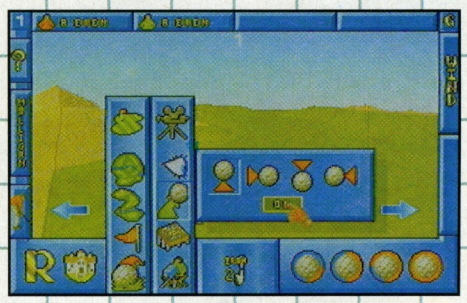
PERO, ¿QUÉ ES EL GOLF?

Salió la preguntita. Ya me parecía a mí que esto de que vosotros controlarais sobre deportes de élite era mucho. En fin, como de costumbre, haré un esfuerzo e intentaré que asimiléis ciertos conceptos básicos –¡y qué siempre me tenga que pasar esto a mí!—.

Veamos, el golf, en cuatro palabras, se juega en un terreno muy verdecito y consiste en introducir una bola en un agujero con la ayuda de un palo... No, no os confundáis.







Mirad, eso que vosotros decís y que se hace encima de una mesa no es golf, es billar. B-I-L-L-A-R, –¡clamé al cielo y no me oyó!– y se parece al golf tanto como un higo a una castaña. Ahora sí. Efectivamente, es lo que ha hecho tan famoso a Seve Ballesteros. ¡Hombre, si alguno hasta sabe quién es!

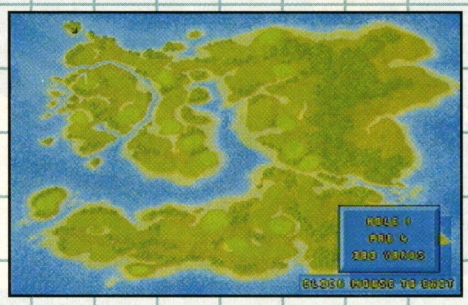
Como iba diciendo, un partido se juega a dieciocho hoyos. Cada hoyo está pensado para acabarlo en un número determinado de golpes, lo que se conoce como "par".

Esos golpes se asestan con diferentes palos según el estado del terreno y la distancia a cubrir hasta la bandera que marca el hoyo, situada en una zona de hierba especialmente cuidada que se conoce como "green". Y yo creo que con esto ya estáis en condiciones de intentar echaros una partidita con «International Open Golf Championship» (también podían haber buscado un nombre más corto, caray).

LAS PRIMERAS OPCIONES

«International Golf Championship» tiene una rápida y sencilla instalación y, para mi sorpresa, apenas ocupa espacio en el disco duro. Algo de agradecer porque el pobrecillo está que revienta. Una vez que estamos dentro, lo primero que aparece ante mis bonitos ojazos es un menú –muy hermosote– con cinco opciones: "Disk Menu" (salvar, cargar y demás tonterías), "Play Game" (imaginad para que servirá), "Continue" (otro tanto), "Show Demo" y "Exit to Dos" (sin comentarios).

Eso de "Demo" no tiene mala pinta, así que a pinchar con el ratón. Pincha moreno, pincha con garbo... Vaya, no está nada mal. Me ofrece un "travelling" a través de los distintos hoyos que componen un campo que, supongo, será donde hay que jugar. Por cierto, los gráficos polígonales de los que está dotado el juego tienen un aspecto bastante real gracias a las texturas que se les ha dado –y no pienso explicar lo que son texturas, para algo están las enciclopedias–. En fin, muy bonito, pero, sigamos investigando.



Probemos ahora con "Play Game" que es lo que interesa. Bien, otro menú. A ver... "Select Course", "Stroke Play", "Match Play"..., demasiadas cosas por ahora. Selecciono un campo entre los tres que hay disponibles con la primera opción. Ahora, elijo "Match Play" para echar un partidito y ¡hala, a jugar con las bolitas!

¡MÁS ICONOS, ES EL GOLF!

Un marco de color azul rodea la pantalla, en cuyo interior se observa desde una perspectiva subjetiva la calle del primer hoyo. Un numeroso grupo de iconos es lo primero que llama mi atención.

Comencemos por la esquina superior izquierda. Una pequeña bandera me permite quitar y poner una figura similar en pantalla, que me indica dónde queda el agujerito al que he de mandar la bola –si no queréis saber donde tiráis, es vuestro problema, pero, yo la dejaría bien visible–. Justo debajo, se me indican las características del hoyo con un icono marcado con una interrogación. Más abajo aún, se lee un letrerillo vertical –como si estuviera de pie, caramba– que pone "Mulligan". "Mulligan" no es ningún señor, es una opción que permite repetir un golpe con el que no estemos conformes. Debajo del señor, digo de "Mulligan", sí que hay un señor. Me explico, una figurilla antropomorfa –no os esperabais esta palabreja, ¿eh?– que representa a mi golfista, y que sirve para quitarlo de la pantalla dejando una mejor visión del terreno, algo muy adecuado para "puttear" (dar pequeños golpecitos a la bola) en el "green".

En el lado derecho, existe una letra G que permite acceder al "grid", o a la red, hablando en cristiano. El suelo se cubre con una estructura reticular, gracias a la cual resulta muy fácil observar los desniveles del terreno. Útil opción, sí señor. Y debajo, se puede leer "Wind", o sea viento, o sea... está claro, ¿no? En la parte inferior, y con esto acabaremos, hay –atentos–: una R muy grande para ver repetido el último golpe; una casita que nos lleva al menú inicial –de donde podremos salir con esa maravillosa opción de "Continue"–; un dibujito del "green" mediante el cual accedemos a más iconos que nos dejarán visualizar varias perspectivas del campo, a vista de pájaro, recorrer el hoyo hasta la bandera, etc.; una cámara, que nos lleva a –no es muy difícil adivinarlo– más iconos para elegir el seguimiento de la bola una vez realizado el golpe; un palo, que nos permite ver todos los que tenemos a nuestra disposición; y, lo último, cuatro pelotas de golf.

Esto es lo mejor. Con cada pelota podemos realizar un efecto distinto, según la que elijamos, y según situemos un punto de mira que aparece encima de nuestra supuesta bolita y que tiene forma de madera 1 –o de hierro 6, o madera 2... ¡y yo qué sé!–.

Realizar hooks, slices, chips, etc., es de lo más sencillo. Claro que no todos contaréis con mi reconocida maestría, ni con mi importante apoyo técnico, al menos hasta el mes que viene. Muchachos, el tiempo se acaba y aún he de ponerme en forma. En realidad sólo necesito una pequeña revisión física y mi perfecta maquinaria estará lista para la aventura playera.

Así que, ¡felices vacaciones!.., aunque no os las merezcáis...●

Francisco Delgado

Conserva lo mejor.

950 Ptas.

Lo mejor de los juegos más interesantes, las últimas novedades, la información que a ti te interesa. Conserva lo mejor.
Y lo mejor, es conservarlo con las tapas PCMANÍA.
Unas tapas de alta calidad, con un sistema de sujeción cómodo y sencillo, con capacidad para 14 revistas, sólo por 950 Ptas.

Pídelas ahora al (91) 654 84 19 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30

MICRO pcmanía

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

Una Luz Indirecta

SHADOWORLDS

KRISALIS
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
JUEGO DE ROL

Os voy a proponer un divertimento, en el que la única regla es que no miréis las pantallas que acompañan a este artículo. Pues bien. Tenemos un juego cuyo argumento es el siguiente: se ha perdido contacto con el Centro de Investigación de Armamento. El objetivo de la misión es explorar el centro y los planetas limítrofes para encontrar la causa del fallo. ¿Puede ser la segunda parte de algún JDR?

Algunos responderéis «Megatraveller»; los más sabios «Captive» o «Buck Rogers». Pues no. Ya podéis mirar las fotos: «Shadoworlds», el juego que os presentamos en este comentario crítico, es la segunda parte del espectacular «Shadowlands». Pero veamos qué ofrece la nueva apuesta de Teque.

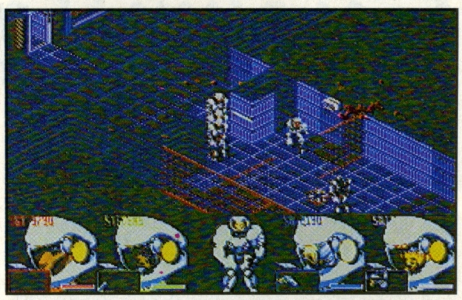
Desaparece el sistema de creación de personajes que, si bien era bastante simple en el «Shadowlands», al menos podías construir las caras y pasar el rato. Ahora el grupo lo elegiremos de un conjunto de personajes predefinidos. Los más perceptivos ya habréis denotado que no hay puntos de magia. A cambio, surgen las armas desmontables. Me explico: a lo largo del recorrido encontraréis partes de armas, que pueden ser bien cañones o bien cargadores. Al combinar ambas partes obtendréis distintos proyectiles más prácticos según cada circunstancia.

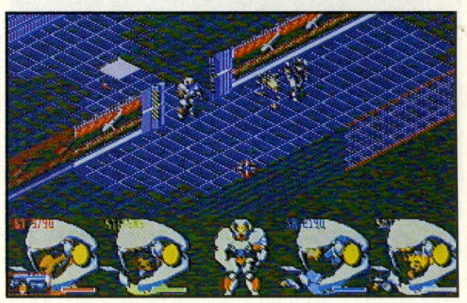
Se mantiene el sistema llamado Photoscape, emblema del «Shadowlands», en el que, según los distintos focos luminosos, se ven las zonas con más o menos sombra. La mejora es que ahora podemos dirigir nuestro foco de luz, el de los personajes, hacia el lugar que queramos, pudiendo cubrir una gran zona estando parados, lo que no se permitía en el «Shadowlands». El resto del tema es bastante parecido. Los monstruos se han adaptado a la nueva situación y otro tanto ocurre con los objetos.

Los obstáculos se instrumentan de idéntica forma que en «Shadowlands», pero con mayor interrelación entre los distintos niveles, con las mayores dificultades que esto conlleva. La estrategia en combate pasa a ser un factor más decisivo, y habréis de ser muy astutos para sobrevivir en esta época en que ya no se lleva el combate cuerpo a cuerpo. La forma de acceder a los distintos inventarios no es particularmente nueva, pero permite la visión conjunta de todos los objetos del grupo, lo que constituye una importante mejora. Esta es la de cal. La de arena es que para dar las órdenes a los personajes ahora sólo hay un muñequito central en el que pulsar (con los mismos significados que en «Shadowlands»), y se hace más difícil el control simultáneo de los miembros del grupo, ya que te exige al menos tres pulsaciones de ratón, por las dos necesarias antes.

«Shadowlands» ofrecía un sinfín de nuevas y buenas ideas al panorama del software lúdico: el sistema de control simultáneo de cuatro personajes, la forma de usar la magia, la técnica Photoscape... Con esto, «Shadoworlds» lo tenía bastante fácil y bastante difícil. Fácil para triunfar, pues fueron ingredientes del gran éxito en la primera parte y no han perdido nada de su interés. Pero difícil para innovar, ya que se consumieron muchas buenas ideas en la primera parte.

Dicho esto, nuestra posición respeto a «Shadoworlds» ya queda bastante definida. Los gráficos mantienen su grado de excelencia, sin mejorar mucho. Los movimientos también son estupendos, en monstruos y personajes, pero se





reduce el repertorio con la eliminación de los hechizos. Sigue sin acabar de solucionarse a la perfección el tema del scroll, así como el de las paredes opacas.

El sonido mantiene la consideración de útil que pocos juegos pueden atribuirse. Según lo que se oiga tras hacer alguna acción sabremos si se ha abierto una puerta o hemos activado una trampa mortal. Pasable la melodía del principio. En lo referido a dificultad, mantiene y aumenta la de su predecesor, por dos razones: la aparición de enigmas internivel y la mayor dificultad de los combates, por la importancia de las armas de distancia.

Los escenarios en que transcurre el juego son poco más variados que en el «Shadowlands». Los textos del juego pueden aparecer en distintos idiomas, elección que se realiza al principio. Lo sorprendente es que uno de esos idiomas es el español. O sea, que podemos jugar en español. Por desgracia, la traducción sólo se refiere a los textos de los monitores y no, por ejemplo, a los objetos.

EN RESUMEN

Si disfrutasteis con «Shadowlands», sin duda este nuevo programa os deparará muy buenos momentos.

Fernando Herrera González

ORIGINALIDAD	**68**
GRÁFICOS	**90**
ADICCIÓN	**97**
ANIMACIÓN	**90**
DIFICULTAD	**80**

Guerrilla Espacial

LASER SQUAD

KRISALIS
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
JUEGO DE ROL

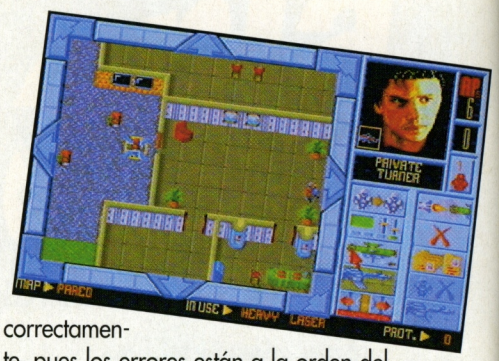
Poco a poco, el rol se va imponiendo como uno de los géneros punteros en el mundo de los juegos. Krisalis no quiere perder el norte y se ha subido al tren con «Laser Squad». Un argumento interesante, escenarios muy variados y software traducido a nuestro idioma son algunas de sus principales características. También es necesario reseñar que principales, no quiere decir precisamente destacables o de más calidad.

Lo primero que notamos en «Laser Squad» es que nos recuerda mucho a otro juego del mismo corte que se llamaba «Hard Nova», no tanto por su argumento como por su puesta en escena. En ella destaca una perspectiva a vista de pájaro del terreno en el que nos movemos, y de nuestros hombres, a los que controlamos mediante el ratón, pudiendo realizar cada uno de ellos funciones específicas.

Este grupo de aventureros espaciales a nuestro mando, debe realizar diferentes misiones en diversos escenarios procurando, como objetivo final, además de conquistar el territorio en cuestión, mantener vivo al líder del grupo. Para ello, podremos pertrecharlos con armamento de última generación, entre el que se incluye lo mejor en pistolas láser, bombas de mano, etc. Una vez realizado todo esto, con nuestros protagonistas perfectamente preparados para la lucha, comienza la auténtica aventura.

El desarrollo es bastante típico: explorar territorios más o menos grandes que se reparten en cinco misiones, luchar contra enemigos cuyo número varía según la fase y el nivel de dificultad elegido... Y también, justo es decirlo, «Laser Squad» ha sido bastante cuidado a nivel técnico. El elevado número de acciones a nuestra disposición nos permitirá hacer casi de todo, dentro de la lógica de un juego de este tipo.

Pero hay algo que nos ha dolido, y mucho. No incide directamente en el programa, al que no se le puede poner ninguna objeción en cuanto a jugabilidad y entretenimiento, pero es tan evidente... Nos referimos a la opción del idioma, y más concretamente al nuestro, claro. Se nota que tal traducción no ha sido testeada correctamente, pues los errores están a la orden del día. En fin, una pena que el punto más flaco del juego sea uno de los que más llaman la atención. Pero no todo puede salir perfecto siempre.



EN RESUMEN

«Laser Squad» es un programa que puede resultar bastante interesante y atractivo para aquellos que deseen comenzar en el mundo del RPG, aunque para los iniciados quizá no sea demasiado complejo. Dejando a un lado el punto negro del idioma, Krisalis ha realizado, sin arriesgarse tampoco mucho, un producto bastante digno, pero algo simple.

Francisco Delgado

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	80
DIFICULTAD	75
SONIDO	78

Nuevos Ricos

MONOPOLY

SUPERVISION
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
JUEGO DE TABLERO

Uno de los juegos de mesa más veteranos nos llega con un aspecto totalmente nuevo, versionado para ordenador. «Monopoly» nos acerca a ese mundo tan complicado, pero tan divertido, de las finanzas y la economía, a un nivel doméstico. Supervision ha sido la encargada de realizar el programa, y, la verdad, no les ha quedado nada mal.

Jugar con «Monopoly» es reencontrarse con un viejo amigo. Un amigo al que se ha lavado la cara y se ha vestido de gala. La calle Serrano, la Estación del Norte, la Compañía Eléctrica..., y la Cárcel. Cuantas horas no habremos pasado con unos dados en la mano, haciendo tratos y edificando hoteles en la Gran Vía. Seguramente, cuando en Parker se inventaron esta historia del «Monopoly», no pensaban que se convertiría en un clásico. Pero veamos lo que puede dar de sí en esta su andadura por nuestras CPUs.

El argumento no creemos que sea necesario explicarlo, pero por si anda por ahí algún despistado, comentaremos que nuestro objetivo en «Monopoly» es muy sencillo: ser ricos. Cuanto más, mejor. Para ello, escogiendo entre varios

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

La Voz de Indy

INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

Ya podéis estar tranquilos todos los usuarios de CD-ROM porque, por fin, vais a poder jugar a uno de los títulos más esperados en este formato. La compañía LucasArts os ha preparado una de sus mejores aventuras gráficas para que podáis disfrutar a tope de este género.

LUCAS ARTS
V. COMENTADA: CD-ROM, VGA 256 Colores, Sound Blaster
AVENTURA GRÁFICA

«Indiana Jones & the Fate of Atlantis» es una estupenda aventura de LucasArts editada hace aproximadamente un año en su versión "floppy", que, a diferencia del resto de los programas protagonizados por Indiana en nuestros ordenadores, no tiene su origen en una producción cinematográfica. Una vez más Indiana, el intrépido arqueólogo armado con su látigo y vestido con su sombrero, se dispone a realizar una nueva búsqueda. Esta vez no se trata de encontrar un antiguo objeto o desenterrar un ídolo perdido, sino de localizar todo un continente desaparecido hace miles de años: la Atlántida. En esta ocasión el aventurero no caminará solo, pues cuenta con la compañía de una bella y antigua colega llamada Sofía, experta y gran conocedora del tema.

Habitualmente, la principal diferencia entre

las versiones en floppy y las versiones en CD-ROM suele ser el incremento notable de la calidad de sonido en estas últimas. Esta versión de «Indiana Jones & the Fate of Atlantis» no iba a ser una excepción. Es exactamente igual, en lo que a gráficos y desarrollo del juego se refiere, que la producida para disco duro, pero en el aspecto sonoro difiere bastante. El programa está repleto de muchos y muy buenos efectos sonoros digitalizados, e incluye también diálogos personalizados de gran calidad de los protagonistas de la aventura. Sólo existe un inconveniente, en nuestro país este CD-ROM será comercializado en su versión original lo que implica que tanto los textos como los diálogos estarán íntegramente en inglés. Para intentar compensar la dificultad añadida que supone el idioma, en el paquete del juego se incluye el libro de pistas para resolver sin problemas el juego.

EN RESUMEN

Indiana regresa a nuestros PCs pero, esta vez, con la calidad sonora que sólo el CD-ROM puede ofrecer.

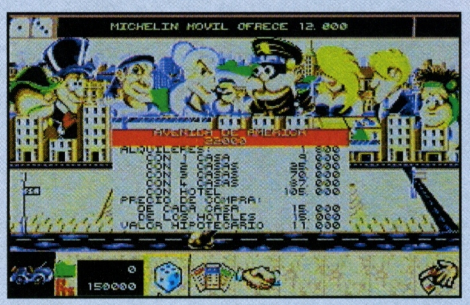
Enrique Ricart

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	90
DIFICULTAD	89
SONIDO	95

de los personajes que el programa asigna como jugadores, compraremos y venderemos títulos de propiedad, edificaremos construcciones, hipotecaremos nuestras posesiones, etc. Con el único fin de acumular más y más dinero. ¿Fácil, no? Digamos que «Monopoly» representa el espíritu capitalista en toda su esencia, y que sólo puede haber un ganador...

En cuanto a la calidad del programa, la verdad es que un juego de mesa pasado a soporte informático tampoco da como para hacer virguerías. Sin embargo, se ha cuidado bastante el aspecto gráfico, el sonoro y se ha diseñado un interface de usuario muy cómodo y sencillo de manejar, de un modo casi intuitivo. Por otro lado, también se han preocupado de dotar al juego de cierto sentido del humor, representado por los personajes que aparecen, y, sobre todo, de conservar una fidelidad total a las reglas originales. Aquí ya no se podrán hacer "trampillas" como con los amigos. En definitiva, Su-



pervision ha realizado una versión muy digna de un juego genial.

EN RESUMEN

No es ningún alarde de programación ni pretende serlo. Tan sólo se trata de mirar un clásico desde una nueva perspectiva, y tiene la ventaja de que ya no será necesario reunir a un grupo de amigos para pasar un buen rato. Para los nostálgicos, quizá sea un pecado de modernidad pero resulta recomendable si pretendemos pasar una tarde agradable.

Francisco Delgado

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	78
ADICCIÓN	80
JUGABILIDAD	75
SONIDO	75

¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO? ¡BÚSCALA EN EL COSMOS!

Estrellas Fugaces

BRODERBUND
V. COMENTADA: VGA Sound Blaster
EDUCATIVO

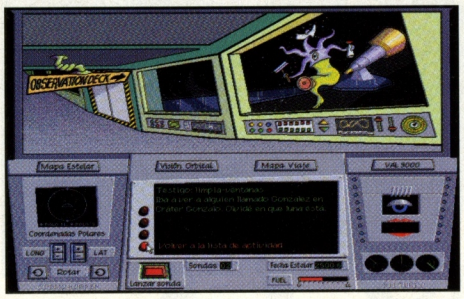
La oscuridad. Eso era lo que más me aterraba en mi infancia. Y ya veis donde estoy. En la inmensa oscuridad del Cosmos, buscando a una oscura banda de delincuentes con oscuras intenciones... Lo único brillante en toda esta historia es la inteligencia de la jefa de la banda. Su nombre es Sandiego, Carmen Sandiego. Está escondida en la inmensidad del Universo. O en el lado oscuro de la Luna...

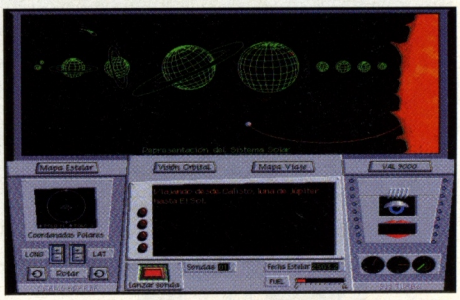
Todo empezó en la Tierra, mi planeta. Pertenezco a la agencia de detectives ACME y no tengo más remedio que atender a todos sus requerimientos. Cuando creía que me iba a pasar toda mi vida sacando fotos de robots hembras engañando a sus "maridos", recibí un mensaje de mi jefe, por medio del Cosmohopper 911 Turbo, el aparato más sofisticado para la detención de delincuentes. La verdad es que su apariencia, me refiero a la de mi jefe claro, no es muy normal que digamos. Es una especie de búho galáctico que sólo sabe dar órdenes. "Ha desaparecido el Mineral Roto de Caronte, el único satélite de Plutón. Búscalo, recupéralo, detén al criminal y mételo entre rejas. Tienes hasta el 2537, fecha estelar, para realizar tu trabajo. Suerte."

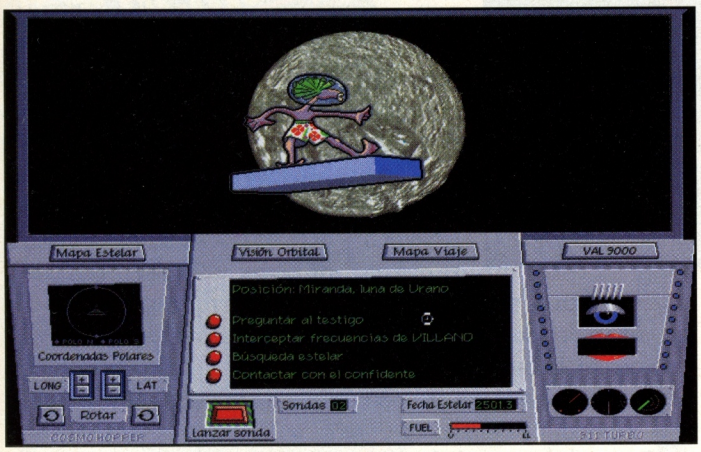
MUCHA SUERTE

Suerte. Es lo único agradable que salió de su boca. O de su pico. Porque mi jefe no tiene boca, tiene pico... Me sorprendió que me asignara ese trabajo. Como os he contado ya, hasta el momento me había encargado de "cosas triviales". ¿Por qué tenía que viajar hasta Plutón para recuperar un trozo de piedra? ¡No me gusta viajar a la velocidad de la luz! ¡Lo odio!

Casi no me enteré del largo trayecto que tuve que recorrer desde la Tierra hasta el planeta más alejado del Sol. Pero de lo que sí me enteré nada más llegar al pequeño planeta fue de la identidad del criminal, mejor dicho, de sus gustos culinarios. Resulta que le encantana el hidrógeno líquido, ya que un testigo se había fijado en un enorme bidón vacío de ese elemento químico, aparecido en el lugar del delito. Más o menos sabía de quién podía tratarse, gracias a VAL 9000, o, lo que es lo mismo, la base de datos sobre ladrones más completa que existe en todo nuestro sistema solar. Pero no podía arriesgarme antes de dictar una orden de captura. Preferí consultar a uno de los muchos confidentes que ACME tiene repartidos por el Universo. La/le/lo (no sé bien de







qué género era) encontré en un bar poblado de "gente" de su especie. Era "cosa" de pocas palabras: "Ha salido zumbando y quería saltar de anillo en anillo". "De anillo en anillo", pensé. Saturno, deduje. Ese era mi objetivo. Cada vez que realizaba un viaje, no sólo me producía una tremenda sensación de ansiedad, sino que el combustible que me habían asignado se agotaba a marchas forzadas. Me di cuenta de que si quería resolver el caso, tendría que saber exactamente dónde ir y no confundir mi destino.

ANILLO DE COMPROMISO

Pertenecer a ACME tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Cuentas con el apoyo de confidentes y de testigos que, siempre que saben algo, dicen la verdad. Pero siempre que saben algo... Cuando no tienen ni idea de lo que les cuentas, o se hacen los tontos o nos toman por tontos. Y eso es lo que me pasó en Saturno. Mi compromiso con los anillos de ese objeto celestial tan espectacular acabó en calabazas. Cuando llegué al planeta del sistema solar más denso que el agua, un testigo me preguntó la hora en la Tierra. Eso me hizo sospechar que mis investigaciones se deslizaban por una pista equivocada. El confidente de ACME se limitó a sonreir cínicamente. Bien, muy bien. Creo que te has equivocado..., otra vez. La única solución era activar de nuevo el panel de viajes estelares y elegir bien, pero bien, bien, mi nuevo planeta de aterrizaje. En la lista aparecieron Júpiter, Fobos, satélite de Marte y Dione, satélite de Saturno, que se encuentra en medio de dos coronas de anillos. ¡Ahí tenía que ir! A Dione y no a Saturno.

El espectáculo visual que me ofrecía este pequeño satélite me emocionó. Aunque sabía que aún tenía que pasar mucho tiempo fuera de casa, y que iba a sufrir muchos sinsabores, cosas como ésta merecían la pena. Los anillos son enormes circunferencias compuestas por rastros muertos de meteoritos que han entrado en la absorbente órbita del planeta. Cuando me encontraba en Dione, la luz de nuestro Sol se proyectó por entre las partículas flotantes, originando un festival de colores difícil de olvidar. "No tiene ojos, y anda con cuatro patas".

Esta voz metálica me despertó de mi fantástico sueño, devolviendo a la cruda inmensidad de la realidad. Con este dato ofrecido por un testigo cantamañanas..., supe que el criminal a quien tenía que atrapar se llamaba Astro Frizzix, un robot científico loco, andrógino, cuyo escritor favorito era Arthur C. Clarke, su astrónomo preferido Maria Mitchell y su mejor plato el hidrógeno líquido. Esto último, que conste, ya lo sabía.

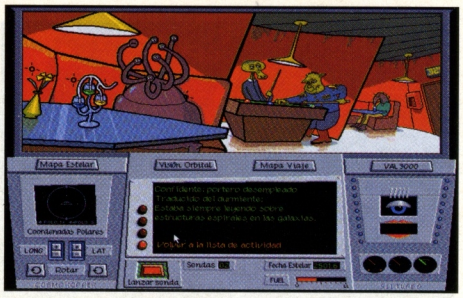
Ahora sí que podía dictar una orden de captura, sin temor a que por un error estratégico se escapara el criminal. Y ¿dónde enviaba dicha orden? "Tenía mucha fiebre y quería saber cuánta..." La verdad es que no sabía exactamente lo que me quería decir el confidente de ACME. Cuando fijé mi mirada en los destinos del panel de viajes, vi tres planetas muy conocidos: Venus, Urano y Mercurio. "Venus, Urano y Mercurio", ¿qué querrá decir eso?, me dije. "Venus, Urano y Mercurio. Urano y Mercurio. Mercurio. Mercurio". ¡Eso es! Los termómetros contienen mercurio y gracias a ellos se puede medir la temperatura del cuerpo humano. Pero yo estaba persiguiendo a un robot, y se supone que los robots no son humanos, ¿o sí? No lo sé. Creo que mi visita a Dione, con toda su belleza, me volvió loco...

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
8 MEGAS
CPU:
386
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster, Roland
Control: **Teclado, Ratón**

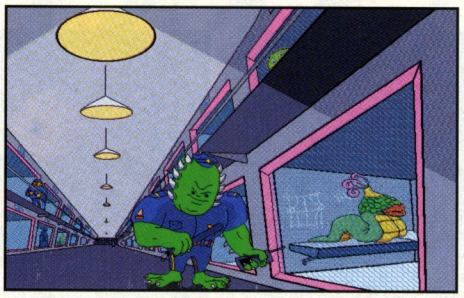
ESTÁ ARDIENDO

Jamás había pasado tanto calor. Mercurio es el planeta más cercano al Sol y soporta 430 grados



centígrados. Mejor dicho, yo estaba soportando todos esos grados, pero me daba igual. Sabía que estaba cerca de encontrar al criminal. Lancé una sonda para que localizara a Astro Frizzix, pero el intenso, sofocante y rojo calor de Mercurio la derritió.

De todos modos, los testigos y confidentes de este planeta me informaron que Astro ya no se encontraba en el mismo. La única pista que me dieron para perseguirle hasta su guarida final era un acertijo: "Le llaman de una forma sólida, cuando su estado es muy líquido". Mis ojos se iluminaron porque enseguida supe mi último destino. Volvía a casa. Volvía a la Tierra. Aunque fuera para seguir trabajando, me daba igual. Seguro que sería mi último viaje. La atmósfera familiar me relajó tanto que se me paso el miedo del aterrizaje. Ahora podía lanzar una sonda sin miedo a perderla. Tenía acorralado a Astro Frizzix y nada ni nadie le iba a salvar de pasar una buena temporada en la cárcel. Él sería el primero. Más tarde cogería a sus compinches. Por último detendría a Carmen Sandiego. Ese sería mi objetivo final...



Pero, ¿qué fecha estelar es? ¡No, no puede ser! ¡Estamos a..! "Lo siento, el reloj de ACME marca la fecha de 2538. Tu tiempo ha terminado y no has conseguido atrapar al ladrón, a pesar de que le tenías acorralado. Suerte para la próxima misión". Suerte para la próxima. Solamente suerte para la próxima. Mi jefe no era siquiera consciente de las ganas que tenía de atrapar a Astro. Pero..., pero lo que no podía imaginar ni él, ni yo, es que esta misión me había atrapado a mí. Me había convertido en el cazador cazado, en el cazador de estrellas y criminales.

Quería seguir danzando por el espacio, conociendo y descubriendo planetas, satélites, estrellas, asteroides, anillos, meteoritos, soles... Buscar ladrones era lo de menos. ¿O tal vez no? La verdad es que no lo sé. Aquí en el espacio todo es tan relativo..., todo es tan inmenso y tan oscuro. La oscuridad.

Eso era lo que más me aterraba en mi infancia. Y ya veis donde estoy. Dentro de la oscuridad, persiguiendo a una estrella fugaz llamada Sandiego, Carmen Sandiego.

CON LOS PIES EN EL SUELO

Después de todo este viaje metafísico por la galaxia que nos rodea, algo tendremos que explicar sobre los mecanismos de juego y calidad de «¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el Cosmos!». En otras palabras: tendremos que aterrizar y fijar los pies en el suelo de nuestros lectores. Aunque, si lo pensamos bien..., ¿quién, a estas alturas de la vida, no conoce todavía la calidad y el desarrollo de los programas de la saga Sandiego? En cualquier caso, esta última entrega difiere en nada y en todo con respecto a la anteriores. Nos explicamos.

Para los que ya sepáis de qué va Carmen Sandiego, sobra decir que nuestro cometido es capturar a toda una banda de criminales, de la que ella es la cabeza visible, por los robos que han cometido en el lugar en el que se sitúa en programa (existe localizaciones que van desde EE.UU., hasta el Mundo, pasando por el Tiempo, etc.). Para ello es necesario utilizar una sofisticada herramienta de trabajo –el Cosmohopper– que nos ayuda a saber a quién estamos persiguiendo, dónde localizarle, viajar al lugar de los hechos y allá donde podamos encontrar pistas, dictar una orden de captura, etc...

Hasta aquí «¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el Cosmos!» es prácticamente idéntico a sus predecesores. La principal diferencia no es, sino que son... Y son dos: su increíble calidad gráfica y su completa y enorme base de datos.

Hasta ahora, en cualesquiera de los capítulos de la serie Sandiego habíamos visto excelentes imágenes, pero ahora, tal vez debido a la luz del Cosmos..., lo que aparece en las pantallas de nuestros PCs es realmente espectacular.

La base de datos de «¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el Cosmos!», como antes os adelantábamos, es una auténtica enciclopedia. Gracias a la misma, aprendemos "geografía espacial" sin darnos cuenta. Al fin y al cabo, ese es el cometido principal de Brøderbund con esta serie: divulgar temas de interés cultural entre los usuarios de ordenadores, al tiempo que disfrutamos jugando. Porque, y siempre que hablamos de los títulos protagonizados por Carmen Sandiego lo decimos, no sólo de acción vive el hombre.

Francisco J. Gutiérrez

En resumen

Este programa es la mejor manera, y la más divertida, además, de aprender Astronomía. Su base de datos es tan completa y cuenta con unas imágenes de planetas tan impresionantes, que puede sustituir a la mejor de las enciclopedias.

ARGUMENTO	**85**
GRÁFICOS	**93**
ADICCION	**95**
SONIDO	**88**
DIFICULTAD	**86**

NO TE QUEDES ATRAS

Si deseas adquirir algún número atrasado, llámanos de 9 a 14: 30 ó de 16 a 18: 30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 o envía el cupón que aparece en la solapa de la revista.

PARA JUGAR EN SERIO

MICRO pcmanía

ISHAR 2: MESSENGERS OF DOOM

Malditos Mensajeros

Ya tenemos aquí la segunda parte de «Ishar», aquel popular programa de Silmarils que fue su primera incursión exitosa en el campo de los juegos de rol. Su acogida, por parte de muchos de los incondicionales del género, fue muy buena, lo cuál es razón más que suficiente para justificar la expectación creada por este «Ishar 2».

SILMARILS
V.COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
ROL

Un primer examen del programa resultará, sin duda, satisfactorio para quienes encontraron en «Ishar» un programa a su medida, ya que este «Ishar 2: Messengers of Doom» es exactamente igual que su predecesor en cuanto a iconos, desarrollo y demás sistemas del juego, cambiando el tema y la misión. Por tanto, de su inspección minuciosa se deberían obtener esos aspectos que tanto éxito cosecharon en su día y que analizaremos más adelante.

EL ARGUMENTO

Antes de nada, pongámonos en antecedentes. Como seguramente sabréis, «Ishar 2: Messengers of Doom» es la segunda parte de «Ishar», programa que a su vez, lo que quizá no sea tan conocido, es la continuación de uno de los primeros JDRs publicados en España: «Crystals of Arborea». En la citada historia, Jarel, un príncipe élfico, se dedicó a buscar unos cristales mágicos, los del título, para así poder oponerse al malvado Morgoth –curiosamente éste es también el nombre del malísimo de «El Señor de los Anillos», el jefe de Sauron–. Tras derrotarlo, Jarel se convierte en Señor de la comarca y ésta pasa a llamarse Kendoria.

Ishar era el nombre de una fortaleza misteriosa, propiedad del malo de turno, que ahora atiende al nombre de Krogh y resulta ser descendiente de Morgoth. Pues bien, ya en «Ishar 2: Messengers of Doom» no tenemos mucha idea de lo que pasa, pero lo cierto es que Zubaran, nuevo Señor de Ishar, ha recibido una extraña visita... Por eso, al comienzo del programa aparecemos frente a un círculo de árboles en cuyo interior se está perpetrando un homicidio.

La acción se desarrolla en las siete islas del archipiélago de Arborea, en una de las cuales, Kendoria, aparecemos al principio.En cuanto a su desarrollo es exactamente igual al de «Ishar». El movimiento es similar a «Eye of the Beholder», pero con un terreno más abierto y desorientador, que parece eterno al tiempo que vacío de aventuras, lo que resta interés al juego. No obstante, y mejorando en esto a la primera parte, la densidad de cosas que ocurren parece ahora mayor. Dicho de otra forma: no tendremos que dar tantas vueltas antes de encontrar algo de interés.

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
2,7 MEGAS
CPU:
AT
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster
Control:
Teclado, Ratón

El sistema de combate tampoco ofrece modificaciones sustanciales. O sea, a pinchar el botón del ratón lo más deprisa posible, para que podamos acabar con el monstruo sin sufrir un rasguño. No hay posibilidad de estrategia para derrotar al enemigo, lo que de nuevo resta alicientes al juego. Es posible moverse durante el combate y huir, pero los monstruos pueden realizar dos cosas: o son bastante rápidos y te cogen nada más moverte, o se quedan parados en el lugar por el que tienes que pasar, y no te queda más remedio que derrotarlos. La única estrategia posible está en la distribución de los personajes del grupo, creando una rejilla que sitúa detrás al hechicero y al arquero, y delante a los personajes duros que soportan mejor los golpes.

Las acciones posibles son las mismas que en su predecesor, así como los iconos: no cambia para nada esto, si bien tampoco es necesario, pues el interfaz era ya bastante digerible. En general, nada de esto sufre la mínima variación: el modo de acceder al inventario, a las distintas acciones, al menú de disco... Tampoco hay cambios apreciables en el sistema de hechizos, de los que hay unos treinta a nuestra disposición, lo que no está mal. Su lanzamiento se basa en el tradicional consumo de puntos de magia.

También como en «Ishar», se nos cuenta que los distintos personajes que aparecen en el juego tienen un comportamiento individual que los hace distinguibles. Esto puede ocasionar que se enfaden unos personajes del grupo con otros, que se nieguen a que un tercero se una al grupo, o incluso que uno de los reclutados sea un traidor y lo descubras más adelante. Vuelve a ser este punto uno de los más novedosos, sobre todo ahora que me parece que de verdad funciona, ya que en la primera parte tenía mis suspicacias. Así, pueden pasar cosas como que todos los miembros masculinos del grupo se enamoren de la misma integrante femenina, con las disensiones internas a que esto dará lugar. Esto ocurría en «Ishar», no me lo he inventado.

NUESTRA OPINIÓN

Tras lo dicho, se puede intuir que nuestra opinión ha mejorado respecto a la primera parte. Los gráficos son excelentes a todos los niveles: escenarios, monstruos, personajes... En particular, son sorprendentes los embarcaderos y un monstruo que surge de una piedra al coger cierto objeto, al principio del programa. Por desgracia, el movimiento sigue sin mejorar: el de los monstruos es bastante torpe, y nuestro avance tampoco causa mucha sensación de movimiento.

El sonido no es destacable, pero sí hay que reseñar que al menos existe. En lo referente a los problemas de lógica hay más bien pocos –se trata más de ir explorando el enorme territorio encontrando los objetos que se piden–, y los más destacados procederán de los problemas que pueda dar la interacción entre los personajes del grupo.

Dos son los principales handicaps que presenta el programa: el enorme terreno de difícil mapeado a recorrer con pocas cosas, y la escasa estrategia que tienen los combates, lo que impide derrotar a monstruos muy duros si no tienes suficiente experiencia o grupo. En cualquier caso, si «Ishar» te entusiasmó, su continuación, al menos, es igual de buena y mantiene los ingredientes de la saga.

Fernando Herrera González

En resumen

«Ishar 2» contiene todo lo bueno que caracterizó a su predecesor –gráficos de calidad, extenso territorio, etc.– pero sigue sin contar con algunos elementos imprescindibles en los juegos de su género, como la generación de personajes y las técnicas de combate.

MOVIMIENTO	**72**
GRÁFICOS	**93**
ADICCION	**69**
SONIDO	**69**
DIFICULTAD	**75**

TORMENTA EN EL DESIERTO

WAR IN THE GULF

Estamos en el año 1995, todo Kuwait está invadido por las tropas iraquíes. ¿Todo? ¡No! Un buen programa de estrategia resiste hoy, todavía y siempre al agresor. Su nombre es «War in the Gulf» y constituye la continuación de «Team Yankee» y «Pacific Islands». Bromas aparte, con antecedentes como estos ya os podéis imaginar que la nueva producción de Empire viene dispuesta a superar a sus "padres".

Suponed que os encontráis en medio de las ardientes arenas del desierto kuwaití, ¿qué os parece la idea de combatir con todas vuestras fuerzas a Saddam Hussein? Pues exactamente esto es lo que nos propone este programa.

Basado en unas supuestas prolongaciones a largo plazo, recordad que en la introducción os decíamos que corría el año 1995, del conflicto original que desencadenó la tan nombrada Guerra del Golfo, «War in the Gulf» nos pone al mando del Team Kuwait. Esta unidad del ejército norteamericano consta de 16 vehículos de combate y deberá realizar varias misiones a lo largo de la batalla.

ESTRATEGIA MÁS QUE TECNICA

No esperéis encontrar en este programa muchas novedades con respecto a las versiones anteriores. En general es bastante similar tanto a «Team Yankee» como a «Pacific Island». Los gráficos parecen haber sido un tanto mejorados aunque todavía no llegan a la altura de otros programas de estrategia de última generación. Sin embargo, esto no resulta un hándicap para disfrutar del juego como se merece. Aún más, podríamos apuntar que el esfuerzo ahorrado en desarrollo tecnológico se ha aprovechado para hacer "inteligente", así dicho entre comillas, a nuestro oponente informático?: Saddam "PC" Hussein.

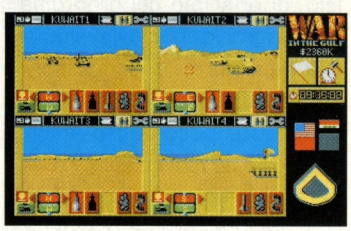
Con esto queremos decir que no os resultará tan fácil como en otros programas derrotar al ordenador. Éste, parece comportarse como un ejército profesional bien entrenado.

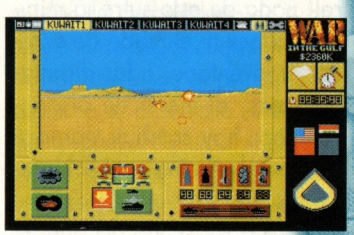
Pero tampoco os preocupéis si es vuestro primer enfrentamiento con la estrategia porque «War in the Gulf» incluye un buen tutorial que os proporcionará, en pocas horas, el conocimiento necesario para poder, al menos, actuar como buen militar y no como civil en los primeros combates.

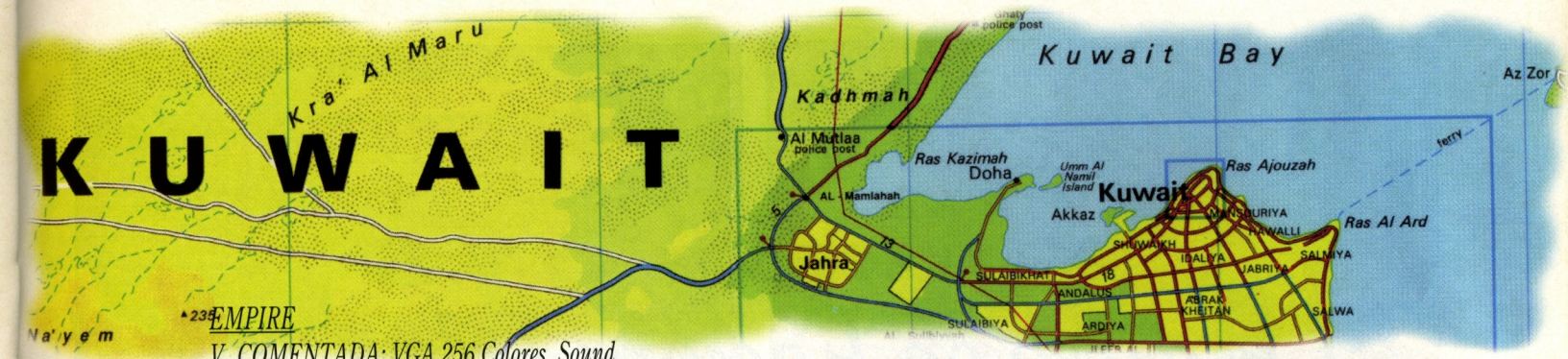
UN CONTROL MUY INTUITIVO

Una de las ventajas de esta trilogía de Empire ha sido siempre el interfaz de usuario. Es asombrosamente simple hacerse, casi de inmediato, con los controles del programa. Lo que ya no resulta tan fácil es hacerlo bien. Puede resultar casi intuitivo conducir un poderoso carro de combate rumbo a su objetivo pero dirigir dieciséis simultáneamente complica un poco las cosas.

En cuanto a las opciones disponibles, os comentaremos que resulta prácticamente imposible enumerarlas ya que se pueden modificar, en su mayor parte, los parámetros del programa.







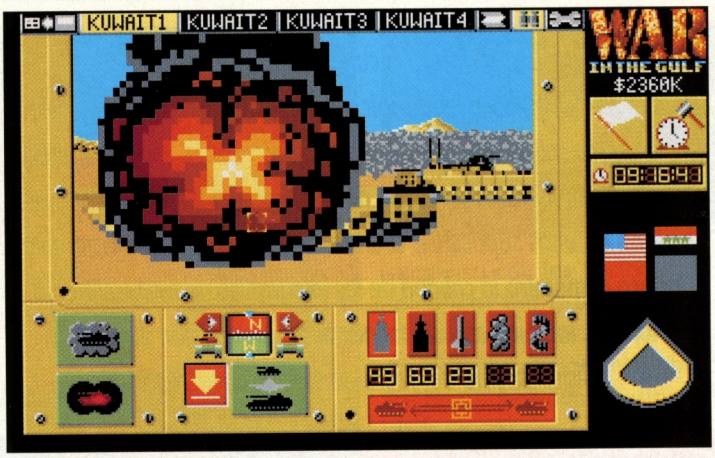
EMPIRE

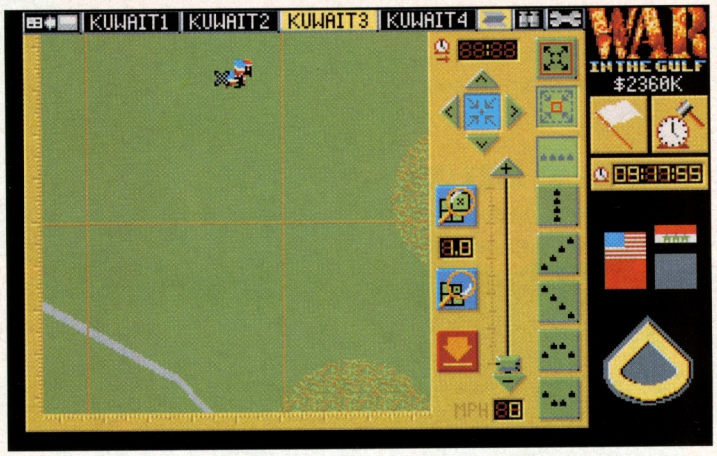
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster

ESTRATEGIA

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
1,2 MEGAS
CPU:
XT
T. Gráfica:
EGA, VGA
T. de Sonido:
Sound Blaster, AdLib, Roland
Control: **Ratón, Joystick**





Los amantes de la estrategia, los que gustasteis de las dos versiones anteriores y estabais esperando la tercera, volveréis a disfrutar con «War in the Gulf». También, los que no conocéis la serie todavía podréis pasar un buen rato luchando a cañonazo limpio. Un buen programa a pesar de sus limitaciones. ●

Javier de la Guardia

Sin embargo, hay detalles en la realización del programa que hubiera sido posible mejorar. Lo primero de todo, y que ya os comentamos al principio, es la ausencia de gráficos de una calidad similar a la de otras compañías dedicadas a producir juegos de estrategia. «War in the Gulf» ocupa un solo disco de alta densidad por lo que no hubiera sido muy difícil incluir más códigos con secuencias intermedias animadas o similares y meter todos esos datos en dos discos, ésta constituiría una buena solución a sus deficiencias. De cualquier forma, tampoco queremos que se nos malinterprete: el programa es lo suficientemente interesante como para no necesitar ese apoyo, pero...

En segundo lugar, aunque en la caja del juego se incluye un mapa de la zona de operaciones y un par de posters, se echa de menos un manual algo más completo y detallado. No habría estado de más añadir alguna fotografía en color de unidades reales o información general sobre lo que representó la operación Tormenta del Desierto.

LA ESTRATEGIA COMO OBJETIVO

«War in the Gulf» es un buen broche para la trilogía que Empire inició con «Team Yankee». Puede que la tecnología empleada en estos programas haya sido superada, pero el "gameplay", lo que de verdad interesa, se sigue manteniendo.

De todas maneras, los programadores de la serie deberían ya estar pensando en cambiar su apariencia. O más claro, una cuarta parte del programa sería difícilmente justificable sin ninguna modificación importante. Al menos, ésa es nuestra opinión.

En resumen

Una tercera parte que, a pesar de no ser muy impresionante a nivel gráfico, cuenta con un interesante grado de dificultad en cuanto a adicción y profundidad de juego. «War in the Gulf» no será un programa excepcional, pero tiene bastantes buenas cualidades.

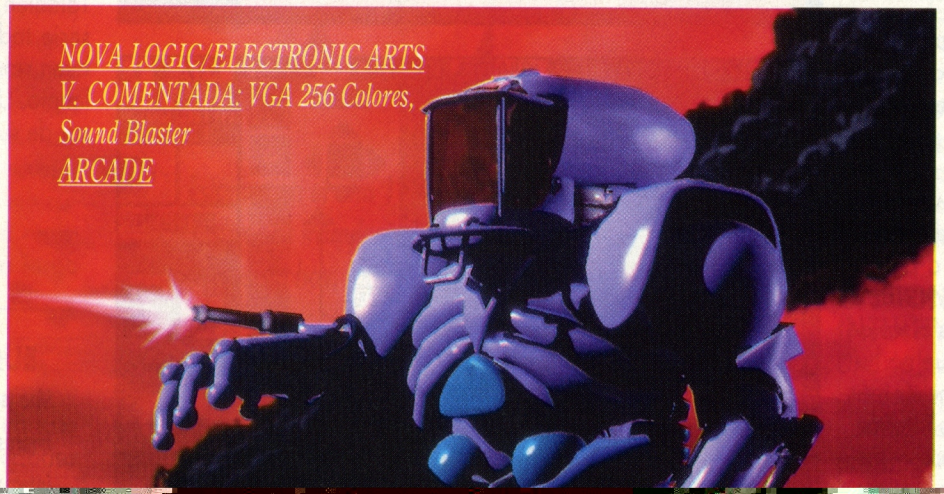
MOVIMIENTO	**75**
GRÁFICOS	**62**
ADICCIÓN	**83**
SONIDO	**70**
REALISMO	**85**

XENOBOTS

El Futuro se Escribe sobre Metal

Tras una primera incursión con «Comanche: Maximun Overkill», Nova Logic ataca de nuevo. Su más reciente producción merece ocupar un puesto destacable, más que nada por su originalidad. «Xenobots» desarrolla una idea atípica aunque, basada en unos supuestos, cuando menos, tópicos. Su gran nivel técnico demuestra la calidad de los integrantes de esta compañía. Aunque, también es justo mencionarlo, su adicción desmerece ligeramente del resto de sus características.

Lo que de ninguna manera se puede negar es que «Xenobots» no es algo corriente. De hecho, Nova Logic ya demostró las capacidades de los integrantes de su equipo con aquella maravilla de simulador que era «Comanche». Una técnica sobresaliente, una calidad impactante, unos gráficos enormemente reales... Ahora, se ha cambiado el helicóptero y se ha introducido a un grupo de robots gigantescos como protagonistas absolutos. Los enemigos ya no son de este mundo, sino alienígenas. Pero, la esencia de esta joven compañía permanece intacta. La esencia, y la calidad, cuando menos, y aún a riesgo de parecer pesados, en



NOVA LOGIC/ELECTRONIC ARTS
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
ARCADE

han sido los principales beneficiarios de un tema que viene pegando con fuerza desde hace, ¿cuántos años ya?

Recordemos, como un mero ejemplo, el tremendo shock, a nivel social, que provocó lo que hoy en día consideramos tan inocente como una retransmisión radiofónica. Estamos hablando, por supuesto, de la «Guerra de los Mundos» de Orson Welles. Corrían los años cincuenta y el mundo vivía una auténtica fiebre espacial, cuyo detonante fue el lanzamiento, por parte de los soviéticos, del "Sputnik". La narración que el bueno de Welles y un equipo de actores realizaron de una supuesta invasión extraterrestre, provocó un pánico tal, que muchas personas abandonaron sus hogares